Der Zauberstab



oder

das Neueste der Taschenspielerkunst und natürlichen Magie.

Zum
ersten Male der Oeffentlichkeit übergeben und durch 88 Abbildungen erläutert
von
Professor **Hermanns.**

Dritte verbesserte und vermehrte Auflage.

Hamburg.
B. S. Berendsohn.
1859.

Kst
1015

Der Zauberstab,

oder das Neueste der Taschenspielerkunst und natürlichen Magie.

Enthaltend:

55 neue, von den bedeutendsten Künstlern ausgeführte, bisher nicht veröffentlichte, Wunder erregende mechanische Kunststücke.
93 Kunststücke aus dem Gebiete der Physik, Chemie und Optik.
12 magnetische Künste. 67 Kartenkunststücke.
65 arithmetische Belustigungen.

Nach
eigenen Experimenten und mündlichen Ueberlieferungen der bedeutendsten Künstler der Neuzeit

Bosco, Döbler, Philippe, Robin u. Anderen

zum ersten Male der Oeffentlichkeit übergeben
und
durch 88 Abbildungen erläutert
von

Professor **Hermanns**.

Dritte, verbesserte und vermehrte Auflage.

Hamburg.
B. S. Berendsohn.
1859.

STADTBIBLIOTHEK * AUGSBURG *

Inhalt.

Mechanische Künste.

	Seite
Ein Geldstück durch den Tisch zu zaubern	3
Dasselbe Kunststück auf eine andere Weise	5
Verschiedene Sorten Band im Munde zu weben	5
Ein Geldstück aus der Hand in den Schuh zu zaubern	7
Der gebratene, dennoch blöckende Kalbskopf	7
Der plötzlich verschwundene Ring	8
In eine Spielkarte ein Loch zu schneiden, daß ein Mensch hindurch passiren kann	9
Ein zum Fenster hinausgeworfenes Ei in eine Flasche zu zaubern	10
Wunderbares Changiren mit drei Würfeln	10
Das lebende Ei	14
Ein Geldstück aus einem Taschentuche verschwinden zu lassen	15
Jemandem ein Tuch, das zweimal um den Arm gebunden und zweimal festgeknüpft worden, in einem Zuge wieder davon zu nehmen	16
Der verzauberte Trichter oder Wasser in Wein zu verwandeln	17

Seite

Eine verbrannte Schrift aus der Asche wieder hervorzuzaubern .. 18
Die nimmer ruhende Kugel 22
Das zauberhafte Dintenfaß 23
Die verschwundenen und wieder herbeigezauberten Garnknäuel .. 25
Die magische Vervielfältigung 27
Ein auf einem Teller ruhendes Ei in ein darunter befindliches Glas zu schnellen 28
Die in ein Glas geschnellten Münzen 28
Das zerschnittene und wieder neu gesponnene Fädchen 29
Ein Ei auf die Spitze zu stellen 30
Ein Spiel Karten in einen lebendigen Vogel zu verwandeln 30
Die Zaubertonne, oder das wunderbare Weinfaß 31
Das Getöse des Donners, Regens und Hagels nachzumachen ... 34
Das zerschnittene und wieder hergestellte Taschentuch 35
Eine kleine Münze aus der Hand verschwinden oder von einer Hand in die andere wandern zu lassen 37
Verwandlung zweier Geldstücke 38
Ein Stück Geld oder sonst einen Gegenstand unter einem Gefäß wegzunehmen, ohne solches zu berühren 41
Ein Ei verschwinden und wieder erscheinen zu lassen 41
Die tanzende Erbse 42
Einen Pfennig auf einer Nadelspitze sich herumdrehen zu lassen . 42
Schlüssel, Herz und Pfeil 43
Die von selbst bergauf rollende Walze 44
Das Geldstück auf der Fingerspitze 44
Das Zaubertaschenbuch 45
Sechs Kaninchen durch Zerreißung von einem zu erhalten 47
Die Zauberfigur 47
Das tanzende Ei 50

Seite

Kunststücke mit Messern. Das schwebende Messer an der Hand; ein Dutzend Messer zu verschlucken ꝛc. 51
Einen Schlüssel von einer Schnur zu lösen 56
Ueber drei Trinkgläser mit drei Messern eine Brücke zu bauen .. 57
Das Verschwinden einer Spielmarke 57
Wie kann man aus drei preußischen Thalern ein Kreuz bilden?. 58
Drei Kreidepunkte durch den Tisch zu zaubern 58
Zwei Schellen aus einer Hand in die andere zu zaubern 59
Die sich selbst vermehrenden Geldstücke 59
Einen Apfel zu zerschneiden ohne Verletzung der Schale 60
Das folgsame Geldstück 61
Die Zauberkugel 62
Ein weggeworfenes Geldstück bei einem Andern wieder zu finden 62
Chinesisches Stäbchenspiel 63
Die künstlich verschlungenen Ringe 63
Das auf einem Tisch umherlaufende Ei 65
Die verwandelten Hunde 65

Physikalische, Chemische und Optische Künste.

Die gelehrte Katze 69
Palingenesie, oder die Wiederhervorbringung einer ganz verbrannten Rose aus ihrer Asche 69
Kupfer in Silber zu verwandeln 70
Die verzauberte Schrift 71
Die Farbenwandlung der Rose 71

	Seite
Feuer aus dem Munde zu blasen	72
Wolken aus leeren Gefäßen aufsteigen zu lassen	73
Das Eier-Orakel	73
Im Finstern, Sternchen in die Luft zu schießen	74
Grünen Salat in rothen zu verwandeln	74
Milch in Blut zu verwandeln	75
Die vom Tode auferstandenen gesottenen Krebse	75
Die chamäleonische Flüssigkeit	76
Der feurige Springbrunnen	76
Einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen	77
Die magische Todtenlampe	78
Der Vexirbecher	78
Die Geistererscheinung	79
Das unauslöschbare Licht	85
Der Feuerfresser	85
Zucker auf einem Papierblatt zu schmelzen	86
Die Verwandlung eines lebendigen Menschen in einen Bären, einen Baum, oder jedes beliebige Thier	86
Das scheinbar doppelte Geldstück	88
Der Zauberbecher	89
Der an die Wand klebende Seidenstrumpf	89
Das unverbrennliche Taschentuch	90
Eine Nähnadel auf dem Wasser schwimmen zu lassen	90
Die Kunst, mit einem Filzhute auf Papier zu schreiben	91
Das wunderbare Errathen	91
Bier und Wasser aus einem Glase zu trinken	92
Ein Weinglas mit einem Schwämmchen oder einer Oblate in ein Gefäß mit Wasser zu drücken, ohne die Oblate zu durchnässen	92

Seite

Ein volles Bierglas kopfüber zu schwenken, ohne etwas zu verschütten 93
Der Schein eines Gegenstandes durch den Hohlspiegel 93
Die Laterna Magika oder Zauberlaterne 94
Die Wünschelruthe 95
Ein Kunststück mit einem kleinen Geldstücke 95
Eiszapfen im Zimmer auf dem Tische anfrieren zu lassen 96
Der Zauberkasten 96
Eine Gans in einem Sacke zu braten 97
Wasser in einem Glase anzuzünden 98
Blei in kochendem Wasser zu schmelzen 98
Ohne Uhr jeder Zeit zu erfahren, welche Stunde es sei 99
Wasser ohne Topf über einem Lichte zu kochen 100
Einen Ring aus einem Teller mit Wasser zu nehmen, ohne die Hand zu benetzen 100
Eine Kerze, die im Wasser sich selbst entzündet 100
Das plötzlich ausgelöschte und schnell wieder angezündete Licht .. 101
Einen Kanonenschlag ohne Pulver hervorzubringen 101
Salat in einer halben Stunde wachsen zu lassen 102
Die Wiederergänzung eines verbrannten Fadens 102
Der sich selbst bewegende goldene Ring 103
Wein aus einem Stückchen Holz zu pressen 103
Eine verbrannte Schrift auf der Hand wieder erscheinen zu lassen 104
Die Sonnen- und Mondkreise 104
Ein Geldstück verschwinden machen, ohne es zu berühren 105
Die Wunderflasche 105
Die eßbaren Lichtstümpfchen 106

Seite

Einen Zwirnsfaden in die Lichtflamme zu halten, ohne solchen zu verbrennen 106
Das sich selbst entzündende Papier 107
Das Papier-Orakel 107
Das Ei in der Flasche 108
Das mitten in einer Flüssigkeit schwebende Ei 109
Eine Mischung von Wasser und Wein von einander zu scheiden 109
Wein und Wasser im Glase geschichtet 109
Brennender Schnee 110
Nachahmung von Sternschnuppen 110
Die brennende Theetasse 110
Das Blut der Verliebten 111
Die Wasserleitung im Zimmer 111
Das chemische Wunderwerk 112
Die künstliche Rauchsäule 112
Die changirte Flüssigkeit 113
Der Zaubertrichter 113
Aus Wasser brennende Blasen aufsteigen zu lassen 113
Die blitzesschnelle Erleuchtung 114
Krammetsvögel, die sich am Bratspieße von selbst drehen 114
Erbsen im Topfe hüpfen zu lassen 115
In einer flachen Schale, welche kaum ein Viertelmaß Wasser fassen kann, wenigstens zwei Maß zu gießen, ohne daß es überlaufe 115
Das Kaminfeuer nach Belieben grün oder blau brennen zu lassen 116
Wasser in einem Taschentuche zu tragen, ohne daß es herausläuft 117
Das cartesianische Teufelchen 117
Die unerschöpfliche Weinflasche 118
Leuchtende Todtenköpfe und Gespenster in einem Glase 118

Seite

Ein Glas Bier zu trinken, daß es aus der Stirne wieder zurückkömmt . . . 119
Würste aus der Schüssel fliegen zu lassen . . . 120
Schwefel in der Hand zu verbrennen, ohne die Hand zu verletzen 121
Der Springbrunnen, mittelst einer Flasche . . . 121
Ein Zimmer ohne Gefahr in Flammen zu setzen . . . 122
Ein in die Decke des Zimmers gestecktes Messer so herunterfallen zu lassen, daß es gerade einen unten liegenden Pfennig treffe . . . 123
Der künstliche Luftballon . . . 123
Die künstliche Spinne . . . 124
Die electrische Kugel . . . 124
Das erleuchtete Wasser . . . 124
Das im Wasser leuchtende Ei . . . 125

Magnetische Künste.

Die Drehscheibe . . . 129
Der Zauberschwan . . . 130
Das tanzende Schnupftuch . . . 136
Der Doppelstrich des Hufeisen-Magnets . . . 137
Kleine Stahlstäbe ursprünglich magnetisch zu machen . . . 137
Magnetische Figuren . . . 138
Magnetische Künste mit Eisendraht, Stangen, Schlüssel rc. . . . 139
Die magnetische Sonnenuhr . . . 140

Seite
Das Geldstück in der Dose 141
Die magnetische Kette 142
Das Wassermännchen 142
Der glückliche Fischer 144

Kartenkunststücke.

Die Volte zu schlagen 147
Künstliche Mischungen 149
Künstliches Abheben 152
Eine Karte forciren 153
Dasselbe Kunststück etwas anders 154
Die leichteste Art, eine gezogene Karte zu errathen 155
Eine Karte zu verwechseln 155
Das im Voraus bestimmte Kartenblatt 156
Eine gemerkte Karte mit verbundenen Augen und in bestimmter Ordnung zu finden 157
Die Wirthin und die Zecher 157
Ein Kartenblatt zu errathen, das sich Jemand unter 12 Blättern gewählt hat 158
Der listige Schiffscapitain 158
Eine besehene Karte in eine andere zu verwandeln 160
Die 32 Karten eines Piquetspieles zu nennen 161
Alle 52 Karten eines Spiels zu nennen 162
Der Streit um den besten Mann 164

Seite
Die errathene und aus der Tasche gezogene Karte 166
Eine gemerkte Karte unter das Spiel zu mischen, und nach zweimaligem Rathen unter drei Karten zu zeigen 167
Von mehreren Kartenhaufen die obersten Blätter anzugeben 168
Eine gemerkte Karte nach dem Mischen des Spiels dennoch zu finden 168
Eine zum Fenster hinausgeworfene Karte sogleich wieder in der Hand zu haben 169
Ein aus einer deutschen Karte gezogenes, wieder eingestecktes und gemischtes Kartenblatt zu nennen 169
Die Karte zu nennen, welche vor einer gezogenen Karte liegt ... 170
Eine Karte an den Geruch zu erkennen 170
Zu errathen, ob eine Karte eine Figur sei oder nicht 171
Dasselbe Kunststück auf andere Weise 172
Die Kartenblätter zu errathen, welche vier Personen in den Sinn genommen haben 172
Um abwesend beim Hereinkommen zu wissen, wenn drei Bilder einer Karte neben einander gelegt, welche von diesen dreien man umgewendet, das heißt, das untere Ende nach oben, oder das obere nach unten gelegt habe 173
Die unzertrennlichen Könige 174
Ein Spiel Karten auf den Fußboden zu werfen, daß es erst auf demselben auseinander fällt 174
Zu errathen, welche von dreien neben einander gelegten Karten Jemand angerührt hat, wenn man hereinkommt 174
Jemandem eine Karte aus der Hand schlagen, mit Ausnahme derjenigen, die er sich in Gedanken gewählt hat 175
Die beherten Karten 176
Eine Karte, die sich Jemand gedacht hat, zu errathen 177

Seite
Dasselbe Kunststück auf andere Weise 178
Dieselbe Kunst auf eine dritte Weise 179
Vier Personen Karten merken zu lassen und dieselben zu errathen 180
Eine gewählte Karte aus dem Spiele herauszuschlagen 181
Die Karten eines bedeckten Spiels zu nennen 182
Eine gemerkte Karte durch bloßes Abheben zu finden 184
Die Zaubervase 186
Eine Person zu zwingen, aus einem Spiele dieselbe Karte zu ziehen, die von einer andern Person aus einem andern Spiele schon gezogen worden ist 187
Jeden Zuschauer vier Karten merken zu lassen und dieselben zu errathen 187
Eine verbrannte Karte aus ihrer Asche in einen Ring wieder hervorzuzaubern 188
Das wahrsagende Fernrohr 188
Die verwandelten Karten 190
Die Anzahl der Karten durch Abwägen mit den Fingern anzugeben 191
Das bezauberte Kartenspiel 192
Alle Figuren eines Kartenspiels durch Abheben zusammenzubringen 194
Es zu verhindern, daß Jemand diejenige Karte ziehen kann, welche man ihm offen zeigt 194
Vier gezogene Karten in einem Spiegel zu erkennen 195
Die verwandelten vier Könige 195
Eine Karte mittelst einer Degenspitze ausfindig zu machen 197
Die Karte im Spiegel 197
Die Karte in dem Ei 199
Die veränderlichen Karten 200

Seite

Die umgekehrten Karten 201

Das gezogene Blatt durch einen Würfel zu finden 202

Von 15 Karten, die zu 5 in 3 Hochzeilen gelegt sind, diejenigen zu errathen, welche Jemand gemerkt hat 203

Die Zauberkarte 204

Von 25 in 5 Reihen auf den Tisch gelegten Karten die berührte sogleich zu nennen 204

Eine bemerkte Karte in die Rocktasche zu zaubern 205

Alle schwarzen Karten von den rothen mit einem einzigen Stoße abzusondern, wenngleich sie gemischt werden 205

Eine gemerkte Karte, ohne die Karten weder anzusehen, noch zu berühren, dennoch sogleich zu errathen 206

Der Kreis von vierzehn Karten 207

Vier Bilderkarten so übereinander zu legen, daß man von keiner die untere Bilderhälfte sieht 207

Vier Karten unter drei Personen so zu vertheilen, daß Keiner mehr bekomme als der Andere 208

Arithmetische Belustigungen.

Die von Jemandem nur gedachte Zahl sofort angeben zu können 211

Dasselbe Kunststück auf eine andere Weise 213

Dasselbe Kunststück auf eine dritte Weise 213

Ein Kunststück mit den Münzsorten 214

Ein Kunststück mit einem Ringe 215

Seite
Würfel zu errathen, ohne sie zu sehen 217
Das Product einer unbekannten Summe im Voraus zu bestimmen 218
Die Mittagsgesellschaft 219
Die Theilung der Zahl 45 219
Das Product zweier Zahlen zu errathen, wenn man sich die letzte Ziffer sagen läßt 220
Von 16 Münzen, die in zwei Reihen gelegt sind, diejenige zu errathen, welche sich Jemand gemerkt hat 221
Das wunderbare Errathen 222
Der sichere Spielgewinn 224
Der Fürst und der Weise 226
Eine ausgelöschte Zahl zu errathen 226
Der Korb und die Steine 228
Der Kaufmann und der Packhausverwalter 228
Das Testament 229
Das Bündniß mit dem Bösen 229
Sonderbares Subtrahiren 230
Die Eigenheiten der Zahlen 37 und 73 230
Die Aepfeltheilung 231
Eigenthümlichkeiten gewisser Zahlen 231
Eine Zahl mittelst Hinzufügung einer Ziffer durch 9 theilbar zu machen 233
Den Unterschied zweier Zahlen zu finden, von denen die größere unbekannt ist 234
Zauberquadrate 235
Das arithmetische Spiel 237
Die beiden Rechenmeister 238
Von 15 Zahlen durch Verwechselung der Ordnung eine in den Sinn genommene zu errathen 240

Seite
Der Zahlenstern 241
Die beiden Husaren als Rechenmeister 244
Neunzig Malter Frucht mit Vortheil durch 30 Zölle zu führen . . 245
Sind die Apotheker Neun und Neunziger? 245
Zu errathen, in welcher Hand Jemand eine gleiche und in welcher eine ungleiche Anzahl Geldstücke hat 246
Das Product aus einer unendlich großen Zahl in die Zahl 125 sogleich hinzuschreiben 247
Die listigen Mönche 248
Das Soldaten-Quarré 249
Das ausgeliehene Geld 249
Die Lieblingszahl 250
Der Lieblingsname 252
Die sieben Wundertäfelchen 253
Die sechs Geldstücke auf dem siebenstrahligen Sterne 255
Von zwei Zahlen ist die eine um 4 größer als die andere; wird jeder aber die Zahl 4 zugesetzt, so wird die größere 3 mal so groß als die kleinere 255
Unter vielen in einer Reihe oder in einem Kreise stehenden Buchstaben denjenigen anzugeben, welchen Jemand in den Sinn genommen 256
Die Weintheilung 257
Die Sparbüchse 258
Die fünf Handwerksburschen 258
Fünf große Medaillen oder Geldstücke von einerlei Größe so zusammenzustellen, daß sie alle fünf einander berühren 259
Die getheilten Bröte 260
Wie kann man 45 von 45 abziehen, daß 45 übrig bleiben 260
In welchem Falle wird eine Sache durch Hinwegnehmen von ihr selbst größer und Hinzuthun kleiner 261

Seite
Die Waage 261
Die drei Blumen 262
Die Zahlenreihe 266
Auf welche Weise lassen sich aus den Zahlen 1 bis 9 Hundert herauszählen 266
Das künstliche Zahlenquadrat 267
Die Anzahl der Veränderungen, welche 12 Personen mit ihren Plätzen an einem Tische vornehmen können 267
Wie lassen sich zwei gleich große Quadrate am leichtesten zu einem Quadrate bilden? 268
Die Theilung eines Feldes 268
Wie kann man auf eine Figur, die acht spitze Winkel hat, sieben Pfennige bringen und zwar durch Schieben über die Linien nach den Winkeln? 269
Tausend ohne Null zu schreiben mit Zahlen 270
Die unbegreiflich scheinende Rechnung 271
Der Zauber-Quadrant 271
Künstliche Theilung eines Quadrats 272
Künstliche Zusammenfügung eines Quadrats 272

Mechanische Künste.

Mechanische Künste.

Ein Geldstück durch den Tisch zu zaubern.

Der Künstler überreicht einem Zuschauer ein kleines Geldstück, und um dasselbe wieder zu erkennen, und sich davon zu überzeugen, daß keine Verwechselung vorgenommen werde, läßt er unbemerkt mit einem spitzigen Instrument, ein beliebiges Zeichen daran machen. Während dieses geschieht, ersucht er die Gesellschaft, ihm ein Taschentuch zu leihen, und solches zu bezeichnen, um sicher zu sein, daß nicht etwa hiermit eine Verwechselung vorgenommen werde.

Dann legt er das ihm gegebene Geldstück ganz langsam, daß es Alle sehen können, auf den Tisch, und nachdem er das Tuch erhalten hat, begiebt er sich auf seinen gewöhnlichen Platz hinter den Zaubertisch und breitet das eben erhaltene Tuch auf denselben über das Geldstück aus. Während einer kurzen aber salbungsvollen Unterredung über verschiedene Gegenstände der Zauberkunst, hebt er das Tuch nochmals vom Tische empor, um der Gesellschaft das noch immer auf dem vorigen Platze unangerührte Geldstück sehen zu lassen; „denn — fügt er schalkhaft hinzu — den Taschenspielern ist nun einmal nicht zu trauen; ehe man es sich versieht, ist ihr Hokus Pokus geschehen.“

Während diesem Gespräch hat er das Tuch wieder über das Geldstück ausgebreitet und sich auf seinem Sitze hinter dem Tische niedergelassen, wo er ein dort bereit stehendes leeres Trinkglas ergreift und es unter dem Tisch an die Stelle hält, wo eben das Geld liegt. Jetzt schlägt er mit der andern Hand auf das unter dem Tuche liegende Geldstück, das man deutlich in das Glas fallen hört, und zieht dieses unter dem Tische hervor und überreicht es dem Zuschauer, um das Geldstück aus demselben herauszunehmen und genau zu betrachten, ob es auch wirklich das vorhin von ihm bezeichnete Stück sei, wofür es auch erkannt wird. Der Künstler schüttet nun das geliehene Tuch über dem Tische aus, um es dem Eigenthümer wieder zurückzugeben.

Man muß gestehen, daß dies Kunststück außerordentlich überrascht, so daß der natürliche Hergang desselben, den der schalkhafte Künstler selbst zugestand, nicht zu begreifen, obgleich dieser nur leicht verhüllt ist. Sehr leicht würde dieser errathen sein, wenn man gewußt hätte, daß der Künstler ein kleines Stückchen weißes Terpentinwachs zwischen den Fingerspitzen der rechten Hand verbarg, und solches in dem Augenblick, wo er unter seiner, die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich ziehenden Plauderei das wiederaufgehobene Tuch zum zweiten Male über das Geldstück deckt, auf dasselbe drückt und es bei dem Hervorziehen der Hand mit sich nahm. Wenn er alsdann das Glas unter den Tisch hält, läßt er das indessen vom Wachse gereinigte aus dem unter der Fingerspitze des Zeigefingers an den obern innern Rand des Glases angepreßte Geldstück in dasselbe hinabfallen, und so wird die sehr natürliche Hexerei vollbracht.

Dasselbe Kunststück auf eine andere Weise.

Man wickele ein kleines Geldstück in den Zipfel eines Schnupftuchs, und befestige es daselbst mit einigen Stichen so, daß es nicht herausfallen kann. Hierauf lasse man sich von Jemandem ein ähnliches Geldstück geben, und stelle sich, als ob man es in dies Schnupftuch wickele, behalte es aber in der Hand. Um aber das Erstere glauben zu machen, lasse man den Zuschauern das eingenähte Geldstück im Tuche fühlen. Dann nehme man in die linke Hand, in welcher man das erhaltene Geldstück hält, eine Tasse und halte sie unter den Tisch, und zwar an der Stelle, wo das Tuch auf dem Tische liegt, auf dieses schlage man drei Mal stark mit der Hand, und beim dritten Male lasse man das in der linken Hand haltende Geldstück mit lautem Klange in die Tasse fallen, die man dann heraufbringt und vorzeigt. Das Tuch aber hebe man schnell vom Tische auf und schüttle es aus, zum Beweis, daß nichts mehr darin ist. Untersuchen darf man es dann freilich von Niemandem lassen, bevor man nicht das eingenähte Geldstück wieder herausgenommen hat.

Verschiedene Sorten Band im Munde zu weben und dann eine beliebige Ellenzahl davon aus dem Munde zu ziehen.

Der Künstler erzählt, daß er im Stande sei, im Munde verschiedene Bandsorten zu weben, wobei er eine der anwesenden Damen auffordert, selbst zu bestimmen, ob sie

weißes, rothes, gelbes, schwarzes oder grünes verlange, und wie viel Ellen er davon anfertigen solle.

Zur Ausführung dieses überraschenden Kunststückes habe der Zauberer verschiedene Arten dünner feiner Bänder, die nach einem beliebigen Ellenmaße so abgemessen sind, daß bei jeder Elle ein starker Faden durch das Band gezogen ist, der sich leicht zwischen den Fingern fühlen läßt, und eben so leicht herausgezogen werden kann. Diese Bänder werden in kleine Knäuel aufgewunden, die aber nur so groß sein dürfen, daß sie mit leichter Mühe in der Hand zu verbergen sind, und bequem in den Mund genommen werden können.

Diese Knäuel legt der Künstler nach den Farben an einen Ort, von wo er sie unbemerkt ergreifen kann, wendet sich hierauf an eine der Zuschauerinnen mit der Aufforderung, sich irgend eine beliebige Sorte Band nach einer zu bestimmenden Ellenlänge zu wählen.

Nachdem nun eine der angegebenen Farben genannt wird, ergreift er unbemerkt den entsprechenden Knäuel, zugleich aber auch ein daneben stehendes Glas mit Bier oder Wein, um unter Vorgebung der nöthigen Anfeuchtung des Mundes, davon zu trinken. Indem er nun mit der einen Hand das Glas zum Munde bringt, und die andere Hand ihn dabei unterstützt, bringt er schnell den in der Hand verborgenen Knäuel in den Mund hinter die Zähne, stellt das Glas wieder auf seinen Platz, und erfaßt dann, nachdem er einmal etwas stark bläs't, mit dem Daumen und Zeigefinger das lockere äußerste Ende des Bandknäuels, welches er nun zwischen den Zähnen herauszieht, wo er sodann nach den zwischen den Fingern der vor den Mund gehaltenen

andern Hand gefühlten Ellenabtheilungen des Bandes so viel herausziehen und dann abschneiden kann, als Ellen davon verlangt worden sind; sollte Jemand eine gar zu große Ellenzahl fordern, so kann sich der Künstler damit entschuldigen, daß das zu diesem Behufe verspeis'te Material für eine so große Ellenzahl nicht hinreichend gewesen, sondern nur für eine geringere Anzahl Ellen.

Ein Geldstück aus der Hand in den Schuh zu zaubern.

An den Nagel des Mittelfingers klebt man etwas rothes Wachs, und läßt sich dann von Jemand eine genau zu bestimmende, kleine, leichte Münze auf die Handfläche legen. Nun macht man die Hand rasch zu, so daß der Nagel gerade auf das Geldstück kommt, öffnet dann die Hand rasch und hält die Fingerspitzen möglichst unterwärts. So ist scheinbar das Geldstück verschwunden, und die Zuschauer werden das vorher in den Schuh gelegte für das verschwundene halten. Es ist auch nicht einmal nöthig, vorher ein Geldstück in den Schuh zu legen, weil man beim Ausziehen des Schuhes das an den Fingern geklebte Stück Geld geschickt in denselben fallen lassen kann.

Der gebratene, dennoch blöckende Kalbskopf.

Man sperrt einen Laubfrosch in ein Schächtelchen, das vorher so mit Blättern ausgelegt wurde, daß er das Holz nicht berühren kann, und voll kleiner Löcher ist. Dies Schächtelchen steckt man dem gebratenen Kalbskopf in's

Maul. Wenn dem Frosch nun anfängt heiß zu werden, so schreit er, und da der Schall eingeschlossen ist, so ist er dem Geblöcke eines Kalbes sehr ähnlich.

Der plötzlich verschwundene Ring.

Der Zauberer breitet eine weiße Serviette aus; dabei hat er aber einen Faden weißer Seide in Bereitschaft, an dessen beiden Enden eine feine, hakenförmig gebogene weiße Stecknadel befestigt ist. Diesen Faden hakt er mit dem einen Häkchen bei dem Ausbreiten der Serviette auf dem Tische schnell in diese ein, wodurch er den an den Häkchen befindlichen Faden an der Serviette befestigt, und den Faden nebst den an seinem anderen Ende befestigten zweiten Häkchen durch eine Falte der Serviette bedeckt.

Jetzt erbittet er sich von einem der Zuschauer einen Ring, den er vor Aller Augen auf die Serviette legt, deren vier Spitzen er in der Mitte über dem Ringe zusammenschlägt. Indem er hierbei die rechte Hand unter die zusammengelegten Zipfel der Serviette bringt, um scheinbar dem Ringe die richtige Lage zu geben, hakt er das an dem anderen Ende des Fadens befestigte Häkchen in den Ring, biegt es über dem Ringe zusammen, und schlägt dann die Serviette noch einige Male zusammen. Er läßt hierauf den Ring von den Zuschauern durch die Serviette befühlen, oder er entfaltet sie noch einmal und läßt den Ring sehen, schlägt wieder die Serviette zusammen, und läßt noch einmal den Ring befühlen, den er von außenher faßt.

Hierauf faßt er eine Falte der Serviette mit dem Daumen und Zeigefinger, hebt sie schnell empor und schüt-

telt sie über dem Tische aus, doch so, daß der Ring, der eingehakt ist, nicht los werden und herausfallen kann. Indem er nun die Serviette mit beiden Händen zusammenlegt, wird es ihm ein Leichtes sein, den Faden mit dem daranhängenden Ringe mit den Fingern der rechten Hand wieder auszuhaken und ihn dann in der Hand verborgen zu halten, um die Serviette den Zuschauern zur eignen, genaueren Untersuchung überreichen zu können. Während aber diese die Serviette untersuchen, macht er den Ring heimlich von dem umschlungenen Haken los, und verbirgt ihn in der Hand.

Endlich läßt er sich die Serviette wieder einhändigen; aber während er sie nachlässig zusammenschlägt, läßt er heimlich den Ring hineingleiten, worauf er die wieder zusammengeschlagene Serviette einer Dame mit der Bitte, sie behutsam zu entfalten, überreicht, und dieselbe wird nun den vorhin verschwundenen Ring in derselben wiederfinden.

In eine Spielkarte ein Loch zu schneiden, daß ein Mensch hindurch passiren kann.

Der Künstler offerirt eine Wette, in ein Kartenblatt ein Loch zu schneiden, wo hindurch er selber passiren würde. Ist diese angenommen, dann vollführe man das Kunststück nach folgender Anleitung. Tafel XII. Fig. 5 zeigt ein Kartenblatt, worauf durch Linien alle Einschnitte bezeichnet sind, welche man zu machen hat, um durch behutsames Auseinanderziehen einen Ring zu erhalten, der groß genug ist, daß ein Mensch hindurch passiren kann. Nur muß man beim Durchschneiden der Linien behutsam sein, damit der kleine weiße Raum am Ende jeder Linie nicht durchschnitten werde,

wodurch der Ring sonst auseinanderfällt. Am bequemsten geschieht das Durchschneiden, wenn man damit beginnt, die Linie von f nach e zu durchschneiden, dann diejenigen von a bis b und c bis d folgen läßt, wo es dann ein Leichtes ist, alle übrigen der Reihe nach zu vollenden.

Ein zum Fenster hinausgeworfenes Ei in eine Flasche zu zaubern.

Wenn man ein Ei in Weinessig so lange liegen läßt, bis es weich wird, so läßt es sich so dünn rollen, daß es ganz bequem durch den Hals einer Bouteille zu bringen ist. Wenn man dann frisches Wasser in die Flasche gießt, so nimmt das Ei bald seine frühere Form wieder an. Damit läßt sich dann folgender Scherz ausführen: man zeigt ein Ei vor, wirft es zum Fenster hinaus, und versichert, es sei draußen in eine Flasche gefallen, und noch ganz unversehrt. Die Bouteille mit dem Ei, welche vorher draußen hingestellt wurde, läßt man durch Jemanden aus der Gesellschaft hereinholen, und zeigt sie den erstaunten Zuschauern.

Wunderbares Changiren mit drei Würfeln.

Der Künstler überreicht der Gesellschaft auf einem Teller drei kleine bunte hölzerne Würfel von gleicher Größe, die zur bessern Unterscheidung durch a, b und c bezeichnet werden mögen, und wovon der erste Würfel a schwarz, der zweite b gelb, der dritte c roth gefärbt ist.

Nachdem die Zuschauer die Würfel genau betrachtet haben, begiebt er sich damit zu dem im Zimmer befindlichen

und mit einem Teppich bedeckten Tisch, auf welchem zu beiden Seiten verschiedene Taschenspieler-Geräthschaften aufgestellt sind. Hier stellt er die drei bunten Würfel, in einer verhältnißmäßigen Entfernung von einander, in einer Reihe hin, so daß der schwarze Würfel a den ersten Platz, der gelbe Würfel b den zweiten Platz und der rothe Würfel c den dritten Platz in der Reihe einnimmt.

Nun bittet er sich von den anwesenden Herren drei Hüte aus, und nachdem er die Zuschauer erinnert hat, sich die Reihenfolge der bunten Würfel wohl zu merken, deckt er über jeden einen Hut.

Nach einer kurzen Unterbrechung ersucht er eine Person von den Zuschauern, die drei Hüte von den Würfeln hinwegzuheben und sie seitwärts auf den Tisch zu legen, und siehe da, die drei Würfel haben ihre Plätze verändert. Der schwarze Würfel a hat seinen Platz unter dem ersten Hute verlassen, und an seiner Stelle liegt der rothe Würfel c, welcher Anfangs unter dem dritten Hute lag, der schwarze Würfel a hingegen befindet sich gegenwärtig unter dem zweiten Hute, unter welchem Anfangs der zweite Würfel b lag, welcher hier hinweg und unter den dritten Hut spazirt ist, wo vorher der rothe Würfel c lag, welcher jetzt unter dem ersten Hute sich befindet, so daß nunmehr die Reihenfolge der Würfel also beschaffen ist: 1. roth, 2. schwarz, 3. gelb.

Sobald die vorige Person ihren Platz wieder eingenommen hat, und die Zuschauer die veränderte Reihenfolge der Würfel in Augenschein genommen haben, deckt der Künstler, ohne die Würfel zu berühren, über jeden derselben abermals einen Hut, und ersucht darauf einen von den Anwe-

senden, die Hüte hinweg zu nehmen. Mit Erstaunen sieht man, daß die drei Würfel jetzt wieder ihre Plätze nach der ersten Reihenfolge eingenommen haben, und der schwarze Würfel a wieder den ersten Platz unter dem ersten Hut, der gelbe Würfel b, so wie Anfangs, seine Stelle unter dem zweiten Hut wieder eingenommen, und der rothe Würfel c, welcher doch kurz zuvor noch unter dem ersten Hut sich befand, unter dem dritten Hut liegt.

Zum dritten Mal stülpt der Künstler die Hüte über die Würfel, und nachdem er die Hüte nochmals hinwegnehmen läßt, findet es sich, daß unter dem ersten und zweiten Hut die Würfel verschwunden sind, und sich sämmtliche drei Würfel unter dem dritten Hut vereinigt haben.

Hierauf nimmt der Künstler mit der linken Hand den rothen Würfel c, legt ihn allein auf den ersten Platz in der Reihe, und deckt über die beiden zurückgebliebenen Würfel a und b den dritten Hut. Jetzt deckt er den zweiten Hut über den zweiten leer gelassenen Platz in der Mitte, und eben so stellt er auch den ersten Hut über den auf den ersten Platz hingelegten rothen Würfel. So wie er nun die Hüte wieder hinwegnehmen läßt, zeigt es sich, daß der rothe Würfel c, unter dem ersten Hut, hier verschwunden ist, und sich wieder zu dem schwarzen und dem gelben Würfel unter dem dritten Hut gestellt hat.

In folgender Weise ist dieses höchst überraschende vierfache Changiren der drei Würfel auszuführen.

Außer den vorher der Gesellschaft gezeigten drei Würfeln a b c, hat der Künstler noch einen vierten rothen Würfel d, welcher von dem vorgezeigten rothen Würfel c durchaus nicht zu unterscheiden ist. Diesen vierten Würfel d hält er

in der rechten Hand zwischen dem Daumgelenke und dem Ballen eingeklemmt verborgen. In dem Augenblick, wo er den ersten Hut über den schwarzen Würfel a deckt, läßt er diesen vierten Würfel d unter den Hut auf den Teppich fallen; aber indem er die Hand wieder hinwegzieht, nimmt er auch behende den dort befindlichen schwarzen Würfel a auf und preßt diesen wie den vorigen zwischen die Finger. Jetzt ergreift er den zweiten Hut, den er über den gelben Würfel b auf dem zweiten Platz deckte, wobei er den in der Hand verborgenen und unter dem ersten Hut hinweggenommenen schwarzen Würfel a fallen läßt, und bei dem Hinwegziehen der Hand den gelben Würfel b aufgreift und in der Hand verborgen mit hinwegnimmt. Eben so verfährt er auch bei dem dritten Hut, den er über den auf dem dritten Platze befindlichen rothen Würfel c deckte, und so wie vorher nun auch den dort hingelegten rothen Würfel mit sich hinwegzieht, indem er den in der Hand verborgen gehaltenen und unter dem zweiten Hut hinweggenommenen gelben Würfel b an dessen Stelle hingleiten läßt. Auf diese Weise bewerkstelligt er es, daß sich bei dem Hinwegnehmen der Hüte die drei Würfel nunmehr in der zweiten genannten veränderten Reihenfolge zeigen: roth, schwarz, gelb, d, a, b.

Den unter dem dritten Hut hinweggenommenen dritten rothen Würfel c behält er zwischen dem Daumgelenk verborgen, und wiederholt das Changiren der Würfel in umgekehrter Ordnung; indem er mit dem dritten Hut anfängt und dann zu dem zweiten und hierauf zu dem ersten Hut übergeht. Er stülpt nämlich den dritten Hut über den dort befindlichen gelben Würfel b, nimmt diesen wie vorher mit

hinweg, während er den in der Hand verborgenen vorher unter dem ersten Hut hinweggerafften rothen Würfel c fallen läßt. Jetzt faßt er den zweiten Hut, den er über den auf dem zweiten Platz befindlichen schwarzen Würfel a deckt, den er ebenfalls behende auffaßt und hinwegnimmt, und an dessen Stelle den in der Hand versteckt gehaltenen gelben Würfel b fallen läßt, den er unter dem dritten Hut hinweggenommen hatte. Eben so verfährt er auch mit dem ersten Hute und dem darunter gelegenen vierten rothen Würfel d, den er mit dem in der Hand verborgen gehaltenen und unter dem zweiten Hut hinweggenommenen schwarzen Würfel a vertauschte; indem er den Würfel d schnell auffaßt, ihn wie vorher in der Hand verbirgt und mit hinwegnimmt. So geschieht es denn, daß bei dem Hinwegnehmen der Hüte sich die drei Würfel wieder in der ersteren Ordnung und Reihenfolge befinden a, b, c, schwarz, gelb, roth.

Das lebende Ei.

In ein frisches Ei mache man behutsam ein kleines Loch, lasse Dotter und Eiweiß herauslaufen, das Ei selbst trocknen und bringe nun durch die Oeffnung einen Blutegel oder einen Käfer in das leere Ei. In die gemachte Oeffnung wird das herausgenommene Stückchen sorgfältig wieder eingesetzt und mit etwas Gyps verklebt. Der Künstler legt nun dieses so zubereitete Ei mit mehreren andern auf einen Teller, präsentirt diesen den Zuschauern, und erzählt ihnen in einer langen Rede, daß er seiner Henne die Eier genommen, welche sie habe ausbrüten wollen, weil ein Basiliskenei darunter befindlich sei. Ein Basilisk sei ein Thier, das im

Feuer und vom Wasser lebe. Hätte er nun diese Eier der Henne nicht weggenommen, so würde der ausgebrütete Basilisk nicht nur die kleinen Küchlein sammt der Henne verschlungen, sondern überhaupt viel Unheil angerichtet haben. Zum Beweise, daß nicht alle Eier Basilisken enthalten, nimmt der Künstler zuförderst eins der Andern, legt es auf den Tisch und hält ein Licht daran. — Das Ei bleibt still liegen, — dann ergreift er das vorhin beschriebene Ei, zeigt es, ohne es aus der Hand zu geben, den Zuschauern mit der feierlichen Versicherung, in diesem Ei befinde sich der junge Basilisk, der, sobald er Feuer rieche, wüthend werde, und das Ei zu zersprengen drohe, man möge daher ja nicht zu nahe herantreten. Wenn man nun ein brennendes Licht oder einen brennenden Fidibus an das Ei hält, und ihn langsam fortzieht, so rollt das Ei fortwährend nach.

Ein Geldstück aus einem Taschentuche verschwinden zu lassen.

Man erbittet sich von Jemandem aus der Gesellschaft ein bestimmtes Stück Geld, und legt es vor Aller Augen in die Mitte eines ausgebreiteten Taschentuches, in dessen einen Zipfel man vorher ein anderes Stück Geld von der Größe des erbetenen, eingenäht hat. Nachdem man nun das Tuch von allen Seiten zusammengelegt hat, greift man mehrmals hinein, angeblich um nachzusehen, ob das Stück auch noch darin befindlich sei, eigentlich aber, um das lose Stück Geld unbemerkt wieder herauszunehmen. Das zusammengelegte Tuch reicht man nun herum, und läßt die Zuschauer fühlen, ob das Stück Geld noch darin sei, was

diese nicht bezweifeln werden, da sie auf das eingenähte Geldstück greifen. Während dessen kann man unbemerkt das vorher erbetene Geldstück an einen andern Ort bringen, wo es später zur Ueberraschung der Zuschauer wieder zum Vorschein kommen soll. Hierauf läßt man das Tuch von einem Zuschauer unter einen Hut bringen, fragt, ob man auch gewiß sei, daß das Stück Geld noch darin befindlich und schlägt dann mit dem Zauberstabe dreimal an den Hut, indem man irgend eine Zauberformel, etwa Folgende spricht:

Aus dem Tüchlein, aus dem Sack,
Spring' ich über jedes Pack;
Rund und flüchtig von Natur
Renn' ich fort und ohne Spur.
Fliege hin und fliege her,
Oft der Kreuz und oft der Quer,
Wie ich muß und wie ich soll.
Fatzlr, gutzlr, fahre wohl.

Endlich ergreift man das Tuch bei einem Zipfel, flattert damit in der Luft, und steckt es in die Tasche. Wenn nun etwa ein Zuschauer das Tuch nochmals sollte sehen wollen, so zieht man statt dessen ein ganz ähnliches, anderes hervor, und zeigt es, und läßt das daraus verschwundene Geldstück von einem Zuschauer von dem Orte holen, wohin man es heimlich gelegt hatte.

Jemandem ein Tuch, das zweimal um den Arm gebunden und zweimal festgeknüpft worden, in einem Zuge wieder davon zu nehmen.

Um dies zu bewirken, muß man das Tuch so halten, als wolle man es um den Hals binden. Ist dies geschehen,

so lege man die Mitte des Tuches auf die Oberfläche des Oberarms, bringe mit beiden Händen die Enden desselben nach unten, während man mit dem Daumen der rechten Hand eine Einbiegung unterhalb des Armes in dasselbe macht; bringt man nun diese Enden wieder nach oben, um sie da fest zu knüpfen, so binde man das Tuchende der linken Hand über diese Einbiegung, dann kann man in einem Zuge das Tuch vom Arme bringen, weil das eingebogene Ende sich darunter wegzieht. Am schönsten macht sich dies in einer heitern Abendgesellschaft.

Der verzauberte Trichter oder Wasser in Wein zu verwandeln.

Dem Aeußeren nach gestaltet sich dieser Zaubertrichter wie ein gewöhnlicher Trichter, daher auch in der Zeichnung wie Fig. 1, Taf. 1. In demselben aber befindet sich noch ein anderer Trichter, dem jedoch die untere Röhre fehlt, und welcher so beschaffen und eingerichtet ist, daß zwischen beiden Trichtern etwas Raum bleibt, so daß, wenn man in den Trichter hineinsieht, es den Schein hat, es sei nur ein einziger Trichter. Beide Trichter sind oben luftdicht verschlossen, ein kleines Loch ausgenommen, welches bei der Handhabe des Trichters sich befindet und nur hier sein kann, damit, wenn man an der Handhabe den Trichter hält, sich das Loch mittelst des Daumens verschließen läßt.

Man fülle einen solchen Trichter, indem man ihn an der Handhabe faßt und dessen untere Oeffnung zuhält, aber das Loch bei der Handhabe offen läßt, mit Wein. Dieser wird sonach den Raum zwischen beiden Trichtern ausfüllen.

Nun halte man mit dem Daumen, indem man den Trichter noch an seiner Handhabe gefaßt hält, das kleine Loch hier zu und lasse den Wein zur untern Oeffnung herausfließen. Es fließt aber der Wein nicht alle heraus, sondern ein ziemlich beträchtlicher Theil desselben hält sich noch in dem Raume zwischen beiden Trichtern versteckt. Läßt man demnach von Jemandem, dem dies nicht bekannt ist, Wasser in den Trichter gießen, indem man die untere Oeffnung desselben abermals zuhält, jedoch nicht völlig so viel Wasser, als den Raum zwischen den beiden Trichtern füllen würde, und hält man alsdann die untere Oeffnung, sowie auch das obere kleine Loch nicht mehr zu, so läuft mit dem Wasser zugleich der sich mit ihm mischende Wein heraus, und dies gewährt so die Täuschung, es sei das Wasser in Wein verwandelt worden. Rother Wein verursacht eine noch größere Täuschung.

Eine verbrannte Schrift aus der Asche wieder hervorzuzaubern.

Der Zauberer läßt von einer der anwesenden Personen aus einem kleinen Pappbande eines von den darin liegenden Blättchen Schreibpapier wählen. In Ermangelung einer in der Nähe befindlichen Unterlage legt er das leere Blatt Papier auf den Umschlag des kleinen Buches, läßt hinter seinem Rücken mit einem Stifte schwarzer Kreide einen Namen oder einige Worte in irgend einer ihr beliebigen Sprache in starken Zügen darauf schreiben und die Schrift den Zuschauern zeigen, um sie genau zu merken und wieder zu erkennen.

Darauf begiebt er sich wieder an seinen Nebentisch, wo er das zur Unterlage der Schrift gebrauchte Buch hinlegt und mit einem angezündeten Wachsstocke zurückkehrt. Er läßt sich nun das von der vorigen Person beschriebene Blatt Papier übergeben und zerreißt es in kleine Stücke, von welchen er ein einzelnes Stückchen ihr zurückgiebt, um es aufzubewahren. Die einzelnen Stückchen des zerrissenen Papiers steckt er an eine Stricknadel und verbrennt sie über der Flamme des Wachsstockes, den er hierauf auslöscht und bei Seite legt. Die verkohlten Stückchen Papier streicht er von der Nadel ab auf ein untergelegtes Papier, indem er sich an seinen Platz hinter den Spieltisch verfügt, wo er die Asche der verbrannten Schrift in eine enge blecherne Kapsel füllt, und sie nach wenigen Minuten der vorigen Person überreicht, um den Inhalt der Kapsel herauszuziehen. Zur großen Ueberraschung der Zuschauer zeigt sich anstatt der Papierasche das wieder hergestellte Blatt Papier mit den vorigen unveränderten Schriftzügen, aber mit einem Loche, in welches das zurückgehaltene Stückchen des vorhin zerrissenen Papiers genau paßt und beweist, daß keine Vertauschung des Papiers könne stattgefunden haben.

Der Zauberer hatte zwar, wie es den Anschein hatte, nur aus Artigkeit für die Zuschauer, um nicht eine einzelne Person von ihnen zu betheiligen, sondern vielmehr Alles in dem geselligen Kreise unter Aller Augen geschehen zu lassen, die vorige Person nicht von den übrigen Zuschauern hinweggerufen, um die Schrift auf dem von der Versammlung entfernten Spieltische zu verfertigen. Um Alles, was geschehen sollte, besser beobachten zu können, und es ganz in der Nähe, unter Aller Augen zu vollbringen, hatte er viel-

mehr die kleine Buchschale, welche nur zur Aufbewahrung mehrerer, gleich großer Blätter vom völlig verbrennlichen Asbestpapiere, wie er äußerte, bestimmt war, zur Unterlage des Papierblättchens gewählt, um die Schrift oder Namenszüge auf dem Schooße darauf zu zeichnen. Dieses hatte aber eigentlich einen ganz anderen Grund, der, ohne es ahnen zu lassen, mit der zu zeigenden Kunstleistung in genauer Verbindung stand.

Die kleine Buchschale, von der Form und Größe eines mäßigen Octavbandes, hatte einen gewöhnlichen Umschlag von dünnem, schwarzem, marmorirtem Papiere, und konnte durch ein metallenes Schlößchen verschlossen werden. Ein einzelnes Octavblatt Papier, das genau unter dem Papierumschlage auf der einen Seite des Buches paßte, war mit einer Mischung von Schweinefett und ein wenig Kienruß überstrichen, und mit Löschpapier wohl abgerieben, so daß nur mit einem etwas starken Drucke eines Griffels die damit auf ein unter die geschwärzte Seite des Umschlages gelegtes Blatt Papier gezeichneten Schriftzüge sich abdrücken konnten, ohne zugleich das übrige Papierblatt zu beschmutzen.

Der schwarzmarmorirte Umschlag ist auf der einen Seite des Buches nur lose darübergeschlagen, so daß er leicht aufgeschlagen werden kann, um das oben erwähnte Blatt weißen Schreibpapiers darunterzulegen, um sodann den Umschlag wieder über das Buch zu schlagen und es zuzuhaken.

Zu dem Schreiben der Schriftzüge auf das auf die obere Seite des unten geschwärzten Umschlages gelegte Blatt weißen Papiers wird absichtlich ein Stift von etwas harter,

schwarzer Kreide bestimmt, weshalb auch die vorige Person ermahnt wurde, bei dem Schreiben etwas stark mit dem Stifte aufzudrücken, damit sich desto bestimmter die Schriftzüge auf das unter dem geschwärzten Umschlage liegende Blatt Papier abdrucken mußten.

Damit das Blatt Schreibpapier, das zum Aufzeichnen der Schrift auf die Unterlage gelegt wird, bei dem Schreiben nicht könne verschoben werden, sondern unverrückt liegen bleibe, wird es an den Ecken mit ein wenig Wachs auf dem Umschlag festgeklebt.

Während der Zeit, wo der Schreiber der Schrift diese der Versammlung zeigt, und der Künstler auf seinen Nebentisch das Buch niederlegt, zieht er schnell das Blatt Papier mit den abgedruckten Schriftzügen unter dem Umschlage hervor, reißt ein Stückchen Papier davon ab, das er dann dem Schreiber als ein Stückchen seiner zerrissenen Schrift reicht, welches er bis dahin zwischen den Fingern verbirgt, und steckt das Blatt in die blecherne Kapsel, die er im Zurückgehen zu der Gesellschaft einstweilen auf den Spieltisch legt.

Wenn er hierauf mit den auf einem Papierblatte liegenden, verkohlten Stückchen der verbrannten Schrift sich an seinen Platz hinter dem Tische begiebt, läßt er sie im Niedersetzen unbemerkt zu Boden fallen, indem er sie in die Kapsel zu schütten scheint, und diese der Gesellschaft überreicht, um die wiederhergestellte Schrift herausnehmen und das abgerissene Stückchen derselben einfügen zu lassen.

Die nimmer ruhende Kugel.

Der Zauberer zeigt der Gesellschaft eine Kugel von Holz, die etwa drei Viertel eines Zolles im Durchmesser hält, läßt sie genau besehen und auf eine auf den Tisch gelegte plattgehobelte runde Scheibe, die etwa 8 Zoll im Durchmesser hält und an dem äußeren Rande rings herum eine emporstehende Leiste hat, wodurch die Kugel verhindert wird, von der Scheibe herabzugleiten, einige Male hinwerfen, wo dann Niemand etwas Besonderes an der Kugel entdecken wird. Jetzt nimmt er die Kugel selbst in die Hand, stellt sich damit hinter den Tisch und legt sie unter einem gleichsam sie belebenden Zurufe in die Mitte der hölzernen Scheibe, und sogleich fängt die Kugel an sich zu bewegen und nach verschiedenen Richtungen hin unaufhörlich auf der Scheibe umherzulaufen. Diese Bewegungen enden nicht eher, als bis er die Kugel von der Scheibe wieder hinwegnimmt, sich zu den Zuschauern begiebt, sie ihnen einhändigt und einige wiederholte Versuche damit anstellen läßt, die aber ohne den gehofften Erfolg bleiben, bis er zuletzt die Kugel einer Person nochmals überreicht, und sein belebendes Machtwort über die Kugel ausspricht, wenn sie von der gewählten Person auf die hölzerne Scheibe gelegt wird.

Der Zauberer hat nämlich zwei dem Aeußeren nach völlig gleiche Kugeln, wovon jedoch die eine, welche er anfangs vorzeigte, von schwarzem Ebenholze gedreht ist, um sie mit der andern in der Hand ziemlich gleich an Gewicht zu machen. Die zweite Kugel ist aus leichtem Holze gedreht, und an einigen Stellen sind in verschiedenen Richtungen Löcher in dieselbe gebohrt, in welche etwas Quecksilber ge=

schüttet, und durch kleine eingesenkte Pflöcke die Löcher geschickt wieder verschlossen. Das auf verschiedenen Punkten befindliche Quecksilber verändert in einem beständigen Wechsel den Schwerpunkt der Kugel, die daher in einer unaufhörlichen Bewegung bleiben muß. Wenn der Künstler die erste gewöhnliche Kugel vorzeigt und einige Versuche damit anstellen läßt, hält er schon die zweite mit Quecksilber beschwerte Kugel in der andern Hand verborgen, mit welcher er die erstere Kugel in der rechten Hand behende vertauscht, wenn er sich hinter seinen Tisch begiebt, um nunmehr selbst die Kugel ihre Bewegungen machen zu lassen. Auf gleiche Weise verwechselt er auch die Kugel zum zweiten Male, wenn er sie einer Person zu wiederholten Versuchen einhändigt, und ihr erst die Kugel von Ebenholz, dann die mit Quecksilber gefüllte überreicht.

Das zauberhafte Dintenfaß.

Der Zauberkünstler nimmt ein Dintenfaß und stellt es auf den Tisch. Dann bittet er, ein Zuschauer möge ein Stück Papier und eine frisch geschnittene Feder nehmen, und dictirt ihm einen Satz zum Aufschreiben. Die bereitwillige Person tunkt die Feder in die nicht große Oeffnung des Dintenfasses und schreibt. Die Dinte ist schwarz. Der Zauberer dictirt darauf einen zweiten Satz; der Schreiber tunkt die Feder wieder in dasselbe Dintenfaß, will wieder schreiben, — aber es geht nicht! nicht die geringste Spur von Dinte kommt auf das Papier, weil an der Feder gar keine Dinte haftet. Er tunkt mehrere Male in das Dintenfaß, nicht blos dieselbe Feder, sondern auch frische Federn

nimmt er; das Schreiben geht nicht, er mag den Versuch so oft wiederholen als er will, er fühlt, daß statt der Dinte, Oel in die Feder gekommen. Dann sagt der Zauberer, der Schreiber möge noch einmal eine neue Feder nehmen. Er thut es, und nun kann er wieder sehr gut damit schreiben; aber die Schrift wird nicht schwarz, sondern schön roth. Der Zauberer bittet: „noch einmal und wieder mit einer frischen Feder!" Jetzt wird die Schrift blau. Was er später schreibt wird grün; dann gelb, hierauf wieder roth, oder schwarz ꝛc. Und doch taucht der Schreiber die Feder immer in dasselbe Dintenfaß. Der Zauberer kann auch der Feder befehlen, mit welcher Dinte sie schreiben soll, oder daß sie gar nicht schreibe; der Befehl wird jedesmal befolgt.

Daß das dem Schreiber wunderbar, ja zauberhaft vorkommen muß, kann man sich denken; aber das Geheimniß ist nicht zu entdecken, obgleich er das Dintenfaß von allen Seiten betrachtet. Es besteht darin: Das Gefäß ist in Form einer Schnupftabacksdose von Blech verfertigt, und der Deckel hat nur eine Oeffnung, in welche man die Feder eintaucht. Man sieht in der Oeffnung eine mit Dinte geschwärzte cylindrische Röhre, als Eingang zu dem Dintenfasse selbst. Dieses scheint unzertrennlich mit der Röhre verbunden zu sein. Aber die Röhre reicht nicht bis auf den Boden des Gefäßes, sondern in dasselbe nur etwa bis zur Hälfte seiner Tiefe. Der Boden, welcher drei kleine Füße hat, kann um seinen Mittelpunkt rings herum gedreht werden; und darin liegt der Haupttheil des Geheimnisses. Sechs kleine cylinderförmige Dintenfässer von gleicher Höhe sind inwendig auf dem Boden in einer solchen Entfernung vom Mittelpunkte angebracht, daß jedes einzelne unter jene Röhrenöffnung paßt, wenn es

durch Umdrehung des Bodens dahin gedreht wird; es scheint dann mit der Röhrenöffnung ein Ganzes auszumachen.

In dem einen von den sechs cylinderförmigen Dintenfässern befindet sich schwarze, in dem zweiten rothe, in dem dritten blaue, in dem vierten grüne, in dem fünften gelbe Dinte und in dem sechsten Oel. Mittelst eines kleinen Fingerdrucks an die Füße des Bodens kann man nun dasjenige dieser kleinen Dintenfässer unter die Röhrenöffnung bringen, in dessen Flüssigkeit die Feder eingetaucht werden soll. Der Schreiber muß dann wohl eine solche Dinte auf das Papier bringen, wie es der Zauberer will, der unbemerkt den Boden regiert; tunkt er in das Dintenfaß mit Oel, so schreibt die Feder gar nichts. Der Schreiber glaubt, er habe stets in ein und dasselbe Dintenfaß getaucht, weil er seine Feder in ein und dieselbe Oeffnung steckte.

Die verschwundenen und wieder herbeigezauberten Garnknäuel.

Man stellt ein Nähkästchen, das man kurz vorher den Zuschauern leer gezeigt hat, verschlossen vor sich auf den Tisch, und giebt Einem von den Zuschauern den Schlüssel desselben in Verwahrung. Hierauf legt man vier kleine Knäuel von aufgewickeltem verschiedenfarbigen Garne auf das Kästchen, stülpt einen Becher von Messingblech über die kleinen Knäuel, hebt ihn alsdann empor, und die Knäuel sind verschwunden. Ersucht man nun die Person, welche den Schlüssel des Kästchens zu sich genommen hatte, das Kästchen vom Tische zu nehmen, um es zu öffnen, so wird man zum Erstaunen Aller die verschwundenen Knäuel darin finden.

Außer den vier kleinen Knäueln, welche man verschwinden lassen will, hat man vier andere völlig gleiche Knäuel seitwärts hinter seinem Taschenspieler-Apparate bereit. Wenn man das Kästchen den Zuschauern leer zeigt und es einstweilen bis zu dem Gebrauche bei Seite stellt, und die Zuschauer zur Ablenkung ihrer Aufmerksamkeit durch eine andere Belustigung unterhält, wirft man behende die ersteren vier Garnknäuelchen in das Kästchen und macht den Deckel zu, so daß also die Knäuelchen schon in dem Nähkästchen befindlich sind, als man es herbeiholte, verschlossen auf den Tisch stellte und der Person den Schlüssel überreichte.

Außerdem hat man ein rundgedrehtes, etwa anderthalb Zoll hohes Stückchen Holz von der Form eines abgestumpften Kegels, wie es Taf. I. Fig. 7. a. gezeichnet ist, welches genau nach dem oberen inneren Raum eines unter Fig. 8. dargestellten Bechers gearbeitet ist, daß es etwas eng in den Becher paßt, und in demselben festgehalten wird, wenn man diesen umgekehrt hält und ihn zu beiden Seiten mit den Fingern gegen diesen darin steckenden kleinen Kegel drückt. Unten sind mehrere zugespitzte Stifte in diesem stumpfen Kegel befestigt, Fig. 7. b., welche bis gegen die Nähe des unteren Randes des Bechers inwendig herabreichen. Wenn nun dieser Becher schnell über die auf das Kästchen gelegten vier Garnknäuelchen etwas stark niederstürzt, dringen die spitzigen Stifte durch die lockere Wolle der vier Knäuelchen ein, welche beim Emporheben des Bechers daran hängen bleiben mußten. Während nun die Zuschauer sich mit dem Nähkästchen beschäftigen, kann man leicht unbemerkt das Holz mit den Stiften aus dem

Becher herausziehen und den Becher alsdann den Zuschauern zur Untersuchung leer überreichen.

Die magische Vervielfältigung.

Nach einigen kleinen Zwischenbelustigungen der obigen Zauberei bringt man den oben genannten leeren Becher wieder hervor, und stürzt ihn über eine mitten auf dem mit einem Tuche bedeckten Tische liegende Erbse oder Bleischrotkorn. Hebt man nach einer gesprochenen Zauberformel, etwa dem arabischen Zauberspruche: Abra catabra, den Becher wieder empor, so hat sich die Erbse bis auf viele Dutzende vermehrt.

Man vertauscht hierbei den vorigen leeren Becher geschickt mit einem zweiten, hinter seinem Apparate verborgenen Becher, der einen doppelten Boden hat, wie Fig. 9. a. Der untere Boden b. ist von Blech, und nur bis zur Hälfte in den innern Raum des Bechers angelöthet; indem dieser Boden in der Mitte durchschnitten ist, wo dann, vermittelst eines Charniers, die eine Hälfte mit der andern verbunden ist, so daß sie eine Art Klappthür bildet, Fig. 10. b., welche sich auf und zuklappen läßt. Ist diese Klappe zugemacht, so paßt sie scharf an den innern Raum des Bechers an, und wird durch die von außen an den Becher zu beiden Seiten eingedrückten Finger noch fester gehalten, so daß der Becher, aus einer kleinen Entfernung, den Zuschauern leer gezeigt werden kann. Zwischen den beiden Boden des Bechers befinden sich einige Dutzend Erbsen, welche man vorher hineinthut, eingeschlossen; stürzt man nun den Becher über die auf dem Tische liegende einzelne Erbse stark nieder, und schiebt

dabei den Finger, welcher den falschen Boden gegen die innere Wand des Bechers fest andrückte, höher und tiefer herab, so öffnet sich die Klappe Fig. 10. b., und die Erbsen fallen daraus auf den Tisch herab.

Es ist zwar hübsch, wenn die Becher zierlich aus Blech gearbeitet sind, doch lassen sich solche auch recht gut aus Pappe anfertigen, und zwar mit viel weniger Mühe und Kosten.

Ein auf einem Teller ruhendes Ei in ein darunter befindliches Glas zu schnellen.

Der Künstler stellt ein zur Hälfte mit Wasser gefülltes Trinkglas auf den Tisch. Ueber die obere Mündung des Glases legt er einen recht glatten hölzernen Teller, auf diesen stellt er gerade in der Mitte desselben über dem Glase ein zusammengerolltes Kartenblatt, und auf dieses stellt er ein Ei. Jetzt führt er mit der rechten Hand in horizontaler Richtung einen ebenmäßigen kräftigen Streich seitwärts an den äußern Rand des Tellers, wo dann sogleich der Teller nebst der Kartenrolle hinweggeschnellt, das Ei aber durchaus unverletzt in das untenstehende Glas mit Wasser herabfällt.

Die in ein Glas geschnellten Münzen.

Auf die Mündung eines Glases, wie man es wohl für Blumenzwiebeln gebraucht, wird ein Reifen von Pappe oder Fischbein gestellt, der etwa ½ Zoll breit ist und 12 Zoll im Durchmesser hält. Auf den obern Rand dieses Reifens legt man einige Geldstücke übereinander, so groß, daß sie bequem

durch die Mündung des Glases in dieses hineinfallen können, wie es die Abtheilung Tafel I. Fig. 3. darstellt. Hierauf führt man einen raschen Schlag, nicht von außen, sondern von innen an den Reif in wagerechter Richtung, wie die Linie a—b dies bezeichnet. Dadurch bekommt der biegsame Reifen eine horizontale Ausdehnung und eine länglich runde Form, wie Fig. 4, die nach dem Hinwegschnellen des Reifens, wegen der Elasticität des Fischbeins sogleich wieder in die vorige runde Form zurückspringt, während die Geldstücke in senkrechter Richtung gerade herunter durch die Mündung des Glases fallen, weil bei dem plötzlichen Schlage, mit dem der Reifen unter ihnen hinweggleitet, sie so vermittelst ihrer Schwere gerade herunter fallen. Bei einem Schlage aber, den man von außen nach dem Reifen führte, würde dieser eine vertikale, senkrecht längliche Form, wie Fig. 5, annehmen, und die obenauf liegenden Geldstücke in die Höhe schnellen und zerstreuen.

Das zerschnittene und wieder neu gesponnene Fädchen.

Der Künstler läßt sich von einer Rolle Baumwolle einen etwa 20 Zoll langen Faden abschneiden. Diesen zerschneidet er vor den Augen der Zuschauer in kleine Stückchen und zupft diese in zarte Flocken, die er hierauf zwischen die Finger der linken Hand nimmt. Mit der rechten beginnt er nun etwas von diesen Flocken hervorzuzupfen und zwischen den Fingern zu einem Faden zu drehen, wie dies von den Spinnerinnen am Spinnrocken geschieht. So wie er nun auf diese Weise das Spinnen fortsetzt, bildet sich der zunehmend längere Faden, bis er den ganzen Faden in der Länge vor dem Zerschneiden hervorzieht und ihn der Gesellschaft überreicht.

Bevor sich der Künstler den Faden Baumwolle geben ließ, hatte er schon von demselben Garne einen Faden von gleicher Länge in ein kleines Knäuelchen zusammengewickelt, das er sehr bequem zwischen dem Daumengelenk der linken Hand verborgen halten kann, ohne von den Zuschauern bemerkt zu werden. So wie er nun anfängt, die Flocken des zerschnittenen Fadens hervorzuzupfen und zwischen den Fingern der rechten Hand zusammenzudrehen, zieht er während des Drehens das Ende des in der Hand versteckten Knäuelchens hervor, bis dieses sich völlig entwickelt hat, und er den ganzen Faden überreichen kann.

Ein Ei auf die Spitze zu stellen.

Um dies zu vollbringen, wird ein Ei so lange gerüttelt, bis der Inhalt sich zu einer flüssigen Masse gestaltet hat, dann stellt man es auf einen Tisch, indem man es mit den Händen bald hierher, bald dorthin wiegt, bis es ruhig steht. Ohne daß der Dotter zerrüttelt wird und sich senkt, würde dies nicht möglich sein, es wäre denn, wie es auch bewerkstelligt werden kann, daß man des Eies Schwerpunkt dadurch unterstützt, daß man denselben durch hineingebrachte Schrotkörner der Spitze des Eies nahe bringt.

Ein Spiel Karten in einen lebendigen Vogel zu verwandeln.

Der Künstler zeigt ein Spiel-Karten vor, schiebt die Blätter, die sich daran verschoben haben, wieder zurecht und legt es mitten auf den Tisch. Nun deckt er ein genau passen-

des Blechkästchen darüber und über dieses noch eine Serviette. Nachdem eine beliebige Zauberformel gesprochen, wird die Serviette wieder hinweggenommen, das Kästchen aufgehoben, und siehe! — die Karten sind verschwunden, und statt deren ist ein Vogel da. Der Zauberer hat neben dem eigentlichen Spiel Karten noch ein nachgemachtes, inwendig hohles, oben und unten mit zwei Kartenblättern, an den Seiten mit Kartenblattschnitzeln zusammengeleimtes, in dessen Innern ein lebendiger Vogel sitzt, der durch einige kleine Oeffnungen Luft erhält. Darauf wird das nachgemachte Spiel Karten statt des echten in eine unten offene blecherne Büchse geschoben, in die es genau und eng hineinpaßt, das untere, nur leicht befestigte Blatt weggerissen, und — statt der Karten, kommt ein Vogel aus dem Kästchen.

Die Zaubertonne, oder das wunderbare Weinfaß.

Der Zauberer fordert einen Zuschauer auf, durch den Trichter Wasser in das Tönnchen zu füllen, den Zapfen unten zu öffnen und ein Glas Wasser herausfließen zu lassen. Zu seinem Erstaunen wird er aber nicht Wasser, sondern Wein im Glase haben. Die Einrichtung des Fäßchens zu dieser Zauberei ist folgende: Die Tonne ist inwendig durch eine Scheidewand in zwei Abtheilungen getheilt, welche oben eine Oeffnung hat, unten aber dicht an die Wände der Tonne anschließt. Vergl. Taf. II. Fig. 2. In die vordere Abtheilung, nämlich an der Seite, wo der Zapfen ist, wird vorher Wein eingegossen. Indem nun durch den Trichter Wasser eingefüllt wird, so fließt dieses in die hintere Abtheilung der Tonne; dadurch wird die darin enthaltene Luft genöthigt,

durch die oben in der Scheidewand befindliche Oeffnung in die vordere Abtheilung hinüber zu gehen. — Und weil übrigens Alles luftdicht verschlossen ist, so wird die Luft, je mehr Wasser eingefüllt wird, desto mehr zusammengedrückt und elastisch. Sie drückt daher auf die Oberfläche des Weins und treibt diesen aus den Zapfen hinaus.

Viel wunderbarer wird diese Zauberei durch folgende Einrichtung der Tonne: Man lasse sich ein kleines Weinfäßchen, von der gewöhnlichen Structur, aus Stäben und Bändern zusammensetzen, auf dessen Bauchmitte oder Spundloch die Figur eines kleinen Bachus sitzt. Zwischen den Reifen wird eine Oeffnung gemacht, welche sich durch die Reifen leicht verbergen läßt. Vorne steckt unterwärts am Boden, welcher den Zuschauern zugekehrt ist, ein Hähnchen, an seinem gewöhnlichen Orte, dessen Fuß, so in den Faßboden hineingeht, zwei Löcher in einer Entfernung von zwei Linien über einander hat, da die gewöhnlichen Hähne, an diesem Theile oder Fuße, nur ein Loch haben, so quer durchgeht und den Wein durchläßt. Diese zwei Oeffnungen sehen auf zwei blecherne, wie zwei Hörner gekrümmte Trichter, so daran gelöthet sind. Im Zapfen oder Kreuze des Hahns sind ebenfalls zwei Löcher, die genau auf die schon bemerkten zwei Oeffnungen zutreffen. Diese Löcher aber sind so eingerichtet, daß, wenn das oberste Loch vor dem Loche des obern Trichters steht und man die Flüssigkeit, die im obern Trichter ist, herauslaufen läßt, das untere Loch des Zapfenkreuzes in diesem Falle nicht auf die Mündung des untern Trichters passe. Wenn hingegen dieses letztere Loch vor dieser Oeffnung zu stehen kommt, so befindet sich das obere Loch des Kreuzes nicht mehr vor der Oeffnung des obern Trich-

ters. Vermöge dieser Einrichtung kann man die eine oder andere Flüssigkeit, die in diesen beiden Trichtern enthalten ist, herauslaufen lassen, weil das Kreuz des Hahnes zwei Querlöcher hat, die auf zwei Trichter gerichtet sind.

Um nun das Weinfäßchen zu den Experimenten in den gehörigen Stand zu setzen, so öffnet man den Boden auf derjenigen Seite, wo sich der Hahn und die beiden Trichter befinden, und gießt in den einen Trichter, der so wie der andere, vom Zapfen gegen den Bacchus hinauf, mit seiner weitesten Mündung geht, weißen, und in den andern rothen Wein. Hierauf drehe man den Zapfen so, daß keine von den beiden, anders gefärbten Flüssigkeiten herauslaufen könne, als daß, je nachdem man ihn zur Rechten oder zur Linken herumdreht, die eine oder die andere herauslaufen möge.

Wenn dieses unbemerkt veranstaltet worden, so setze man das Faß auf einen Tisch, und erzähle den Zuschauern mit salbungsvollen Worten, daß dieser kleine Weingott von so gefälliger Natur sei, daß er sich nach dem Geschmack seiner Verehrer richte, und aus einem Fasse, und durch einen Hahn, rothen oder weißen Wein einschenke. Man erfüllt auch in der That den Wunsch des Liebhabers durch ein Glas von beliebiger Farbe.

Will man endlich das Wunderbare noch höher treiben, so kann man an einer andern Stelle dieses Zapfens noch zwei andere kleine Löcher anbringen, welche zu gleicher Zeit vor den zwei Oeffnungen der Trichter stehen, um durch dieses Mittel den weißen und rothen Wein zugleich ausfließen zu lassen, welcher sich alsdann, noch ehe er aus dem Hahn ausläuft, mit einander vermischt, und einen blaßrothen, schillern-

den Wein hervorbringt, wodurch die angenehme Ueberraschung noch ungleich auffallender gemacht wird.

Um die Ausführung dieser Belustigung zu erleichtern, und damit man nicht bei jedem Versuche nöthig habe, den Wein durch die enge Oeffnung einzugießen und das Faß herab zu rollen, so verschließe man nur den Hahn, und mache unter und hinter dem Bacchus einen Schieber in den Stäben, und zwar gerade über der weiten Mündung der Trichter, fülle durch dieselbe jeden Trichter mit seiner Gattung Wein und schiebe den Schieber hierauf zu.

Bei einem größeren Fasse lassen sich mehrere Trichter, und also auch mehrere Oeffnungen im Zapfen anbringen, um auch feine Weine zwischen den ordinären, und alle Kräfte des Weingottes mit einem Male zugleich aufzutischen.

Das Getöse des Donners, Regens und Hagels nachzumachen.

Man hänge einen ziemlich großen, straff mit einer Pergamenthaut überspannten Rahmen von Holz auf, und bewege ihn schwach oder stark, so wird diese Erschütterung das Rollen des Donners täuschend nachmachen. Dessen Knall und Schläge lassen sich nachahmen, wenn man zwischen senkrecht aufgezogene Schnüre eine Anzahl harter Bretter auf einer Leiste ruhen läßt, die einen halben Fuß weit von einander stehen, und die etwa so wie Jalousieleisten gestellt werden, plötzlich auf einander fallen läßt, und wodurch man sie zum neuen Schlage wieder aufzieht.

Zum Regen und Hagelschlag nimmt man einen Cylinder von Holz, der hohl und an seinen Seiten sehr dünn ist.

Seine innere Seite theilt man etwa in 5 Theile mit kleinen Brettchen, indem man zwischen denselben und zwischen dem Cylinder einen leeren Raum von einigen Linien übrig läßt, indem die Brettchen schief gestellt werden. Wenn man nun in diesen Cylinder einige Pfund kleine Bleikörner, von der Größe, daß sie leicht durch die gelassenen Löcher fallen können, schüttet, und mitten durch die hohle Trommel eine Achse steckt, die auf beiden Seiten auf einem Bocke aufliegt, wie ein Schleifstein, den Cylinder umdreht und die Schrotkörner durch die Löcher fallen läßt, so machen diese auf den hohl liegenden Brettern das Getöse eines starken Hagelfalls ziemlich täuschend nach, wenn man den Cylinder geschwinde umdreht und für den Regen feinere Schrotkörner nimmt.

Das zerschnittene und wieder hergestellte Taschentuch.

Der Zauberer giebt zwei Personen aus der Gesellschaft eine Serviette in die Hände, und bittet solche an den vier Zipfeln ausgebreitet über den Tisch zu halten, worauf er sich von verschiedenen Personen einige Taschentücher ausbittet, die er zusammen in die Serviette legt, die Zipfel der letzteren über den Tüchern zusammenknüpft, und so aus Allem einen Bündel macht. — Unter den erbetenen Tüchern erhielt der Künstler von einer mit ihm einverstandenen Person auch ein solches, wovon man mehrere ähnliche Tücher zu dieser Belustigung vorräthig hat, und außer dem vom Gehülfen erhaltenen noch ein zweites Tuch irgendwo verborgen hält. Um die Täuschung noch größer zu machen, mengt man vor dem Zusammenbinden der Serviette die erhaltenen Taschentücher noch tüchtig durch einander, indeß so, daß dasjenige

vom Gehülfen erhaltene obenauf und etwas über die andern ausgebreitet zu liegen kommt, und eine zwischen die zusammengeknüpfte Serviette hineingreifende Hand gerade dieses obenauf liegende Tuch erfassen muß. Hierauf nähert man sich mit den in der zusammengeknüpften Serviette befindlichen Taschentüchern einer schon vorher ausersehenen Person der Gesellschaft, der man nicht zu viel Scharfsinn zutraut, und hält ihr die etwas an der Seite geöffnete, aber noch zusammengeknüpfte Serviette mit der Bitte vor, schnell eins von den darin liegenden Tüchern herauszuziehen. Sollte wider Erwarten ein anderes als das obenauf liegende Tuch hervorgezogen werden, so lasse man es nicht ganz herausziehen, sondern statt dessen, gleichsam als wie aus Versehen, das ganze Bündel auf die Erde fallen, und während man deshalb seine Unvorsichtigkeit zu entschuldigen bittet, zieht man selbst schnell und unbemerkt einen Theil des gewünschten Tuches zwischen den zusammengebundenen Seitenrändern der Serviette hervor, daß es etwas hervorragt, worauf man es vollends herausziehen läßt und dann das Bündel mit den übrigen Taschentüchern einstweilen auf den Tisch legt.

Nun hält man das herausgezogene Tuch ausgebreitet in den Händen, läßt der Gesellschaft das Muster und das eingenähte Zeichen genau betrachten, und bittet darauf einen Zuschauer, oben in den Saum des angespannten Tuches einen Einschnitt zu machen, worauf man das Tuch mitten von einander reißt, und nun solches vollends zerstückeln läßt. Hierauf erbittet man sich die Stückchen des zerschnittenen Tuches, und steckt sie vor den Augen Aller zu den übrigen Tüchern in der noch zusammengeknüpften Serviette, aber nicht zu den daselbst befindlichen Tüchern selbst, sondern in eine in der

Serviette nicht bemerkbare Tasche, läßt aber absichtlich einige Stückchen des zerstückelten Tuches fallen, begiebt sich hierauf schnell an den Ort, wo das völlig gleiche Taschentuch schon bereit liegt, setzt auf dasselbe das Bündel, und begiebt sich sogleich wieder zu den Zuschauern, ihnen ein Dütchen mit einem vorgeblich magischen rothen Pulver zeigend, hebt die vorhin auf den Boden gefallenen Stückchen des Tuches auf, um sie zu den übrigen in die Serviette zu thun, ergreift aber zugleich schnell das unter denselben bereit liegende gleichmustrige zweite Taschentuch, und steckt dasselbe unter die übrigen in die Serviette, bringt dieselbe nun vor die Zuschauer, und streut das erwähnte rothe Pulver auf dem Bündel herum, und spricht während dem eine beliebige Zauberformel, worauf man das Bündel öffnet und sämmtliche Taschentücher ihren Eigenthümern wieder zustellen läßt.

Eine kleine Münze aus der Hand verschwinden oder von einer Hand in die andere wandern zu lassen.

Von zwei gleichen Geldstücken wird der Gesellschaft nur eins gezeigt und auf den Tisch gelegt, das andere hat man unbemerkt an den Nagel des Mittelfingers der linken Hand mit etwas Wachs angeklebt, so daß das Geldstück nicht gesehen wird, wenn die offen gehaltene innere Hand den Zuschauern gezeigt, die Rückseite ihnen aber stets entzogen bleibt. Ebenso hat man auch am Nagel des Mittelfingers der rechten Hand etwas Wachs geklebt.

Jetzt legt man das auf dem Tische liegende Geldstück vor den Augen der Zuschauer in die offene rechte Hand, in der Nähe des Daumen-Ballens, spreizt beide Arme ausein-

ander, um zu zeigen, daß sich in der linken Hand nichts befinde. Beide Hände werden hierauf zugemacht, und indem dies geschieht, fragt man die Zuschauer, ob das Geldstück völlig verschwinden oder in die linke Hand wandern solle. Wird nun das Verschwinden des Geldes verlangt, so drückt man nur das Geldstück unbemerkt in der rechten Hand an den mit Wachs beklebten Nagel des Mittelfingers dieser Hand, öffnet rasch beide Hände und läßt so das Verschwinden des Geldes erkennen. Sollte aber die Wanderung des Geldstückes in die linke Hand verlangt werden, so streift man unbemerkt das am Nagel des Mittelfingers dieser Hand klebende Geldstück ab, zu gleicher Zeit aber drückt man das in der rechten Hand befindliche Geldstück an den Nagel des Mittelfingers an, öffnet beide Hände und zeigt das aus der rechten Hand in die linke gewanderte Geldstück in der letzteren vor. Es ist begreiflich, daß man im Stande ist, auf Verlangen das Geldstück wieder aus der linken Hand verschwinden, oder auch in die rechte wandern zu lassen, was die Zuschauer nicht geringer überraschen wird.

Verwandlung zweier Geldstücke.

Man verschaffe sich zwei kleine Münzen von gleicher Größe, aber ganz vrrschiedenen Gepräges. Am besten eine Silber- und eine Kupfermünze. Jedes dieser beiden Geldstücke muß man doppelt haben. Diese Münzen werden auf der einen Seite fast um die Hälfte ihrer Stärke dünner gefeilt, und dann immer zwei verschiedene Münzen recht geschickt auf einander gelöthet, so daß jede dieser beiden mit einander vereinigten Doppelmünzen nur ein einziges gewöhn-

liches Geldstück zu sein scheint. — Beide Doppelmünzen werden nun irgendwo verborgen bereit gehalten, und legt man statt derselben eine andere Münze gleichen Gepräges wie die verborgenen offen auf den Tisch und läßt sie von den Zuschauern genau betrachten. Während dem aber hat man schon die beiden verborgenen Doppelmünzen mit der linken Hand ergriffen, in welcher man sie nun verborgen hält. Während man sich von seinem Platze erhebt, um mit der rechten Hand die einstweilen von den Zuschauern betrachteten Geldstücke wieder in Empfang zu nehmen, wird es leicht sein, diese letzteren besehenen Münzen im Niedersetzen auf unserm vorigen Platz hinter dem Tische schnell irgendwo heimlich zu verbergen. Hierauf stellt man sich, als ob man das eine von diesen scheinbar in der Hand haltenden Geldstücken in die bisher geschlossene linke Hand lege, das andere aber in seiner Rechten zurückbehalte, während man die eine von den in der linken Hand verborgenen Doppelmünzen mit der rechten Hand hinwegnimmt. — Man legt jetzt die eine dieser Doppelmünzen mit der rechten Hand nur nach oben gerichteter Seite so in seine linke Hand, daß sie auf die obere Biegung der Hand vor den Fingern, also noch in der flachen Hand, zu liegen kommt, so daß diese Münze bei dem Schließen der Hand sich in der Biegung derselben wenden, und ihre Rückseite (der Doppelmünze) zeigen muß, wenn die Hand wieder geöffnet wird. Ganz eben so legt man auch die andere Doppelmünze auf dieselbe Stelle der flachen rechten Hand, aber so, daß die Silberseite derselben nach oben steht. Streckt man hierauf die Arme nach beiden Seiten aus und schließt beide Hände, so wird sich zum Erstaunen der Zuschauer die vorher in die rechte

Hand gelegte Silbermünze in der linken Hand und dafür die in letztere gelegte Kupfermünze in der rechten Hand zeigen.

Zwar kann man das Manöver wohl einige Mal wiederholen, indeß thut man wohl, solches möglichst zu vermeiden, um nicht auf Täuschung aufmerksam zu machen.

Indem man noch einmal die rechte Hand in die etwas zusammengehaltene linke Hand bringt, und dadurch vermuthen läßt, daß man die in dieser Hand befindliche Münze zu einer nochmaligen Verwandlung wiederum in derselben an die rechte Stelle legen wollte, nimmt man sie schnell hinweg, sobald man die Hand aus der linken herauszieht und letztere zumacht. In dem Augenblick, wo man sich wieder auf seinen Platz setzt, bringt man die rechte Hand unter den Tisch, wo man die in derselben befindlichen beiden Doppelmünzen schnell auf den Schooß legt, und dafür die daselbst befindlichen beiden einfachen, anfangs von den Zuschauern besehenen noch nicht verfälschten Geldstücke schnell und unbemerkt erfaßt und in der geschlossenen Hand herauf bringt. Nach einem kräftigen Zauberspruch, etwa: Zwei wird fünf und sieben zehn, Augen eßt, der Mund soll seh'n; vorn und hinten wechselt schnell. Fitzli Putzli very well, — öffnet man die nach beiden Seiten über den Tisch ausgestreckten Hände, wo die Zuschauer überrascht sein werden, nichts mehr in der linken Hand zu sehen, in der rechten aber die vorige unverfälschte Kupfermünze nebst der Silbermünze zusammen zu erblicken, die man nun auf den Tisch wirft und zur nochmaligen Untersuchung den Zuschauern überläßt.

Ein Stück Geld oder sonst einen Gegenstand unter einem Gefäß wegzunehmen, ohne solches zu berühren.

Man stelle einen Becher oder ein anderes undurchsichtiges Gefäß umgekehrt auf den Tisch, lege ein Stück Geld darunter, und biete nun eine Wette an, man wolle das Geld unter dem Gefäße wegnehmen, ohne das letztere zu berühren. Man nimmt zu dem Ende unbemerkt ein ähnliches Stück Geld in die Hand, klopft von unten an den Tisch, und zeigt dann das Geldstück, als ob es durch den Tisch in die Hand gefallen wäre. Einer oder der Andere aus der Gesellschaft wird nun gewiß das Gefäß aufheben, um nachzusehen, ob das Geld sich noch darunter befinde, und nun erst nimmt man dies wirklich vor den Augen der Zuschauer weg, ohne den Becher berührt zu haben.

Ein Ei verschwinden und wieder erscheinen zu lassen.

Zu dieser hübschen Belustigung ist eine eigends dazu gearbeitete hölzerne Büchse in Form eines Eies erforderlich, deren Deckel aus vier verschiedenen in einander gefügten Deckeln besteht. In die untere Hälfte läßt man ein gewöhnliches Gänseei hineinlegen, Fig. 5, Taf. II., und verschließt hierauf die Büchse mit der aus mehreren Deckeln bestehenden spitzen Hälfte dieser Büchse, Fig. 6, Taf. II. — Unter jedem der vier in einander gefügten Deckel ist künstlich eine gefärbte Eischale fest eingeleimt, so daß man den Zuschauer — nachdem man ihn blos auf die zugemachte Büchse hat blasen lassen — nach Belieben ein eingelegtes Ei verschwinden, und dafür ein rothes, blaues, gelbes sehen lassen kann,

indem man zu dieser Absicht nur den entsprechenden Deckel abhebt, der die betreffende Eischale umschließt.

Die tanzende Erbse.

Man steckt eine kurze Nähnadel in die Erbse, und bringt diese oben in die Oeffnung eines Pfeifenstiels. Sobald man nun anfängt unten behutsam in das Röhrchen zu blasen, so wird die Erbse recht hübsch um dasselbe herumfliegen, gleich dem besten Tanzmeister. Man vergleiche Fig. 3, Taf. VIII.

Einen Pfennig auf einer Nadelspitze sich herumdrehen zu lassen.

Man stelle eine Bouteille, mit einem Korkstöpsel versehen, auf den Tisch, befestige eine Nähnadel ganz senkrecht, mit der Spitze in die Höhe gerichtet in diesen Stöpsel. Dann nehme man eine Kartoffel oder einen Apfel, schneide davon eine cylinderförmige Figur, ungefähr in Form eines Korkstöpsels, aber doch dicker, stecke an einem Ende einen Pfennig so hinein, daß die Kante desselben nach oben hervorragt. Nun nehme man zwei gleich große Messer oder Gabeln, stecke sie gegen einander, aber abwärts hängend, in diesen Cylinder und bringe diese Maschine auf die senkrecht stehende Nadel, daß die Kante des hervorragenden Pfennigs darauf ruht. Man vergleiche Fig. 1, Taf. V. Wenn man nun daran bläst, so wird sich der Pfennig mit der Maschine auf der Nadelspitze zierlich herumdrehen, ohne herunter zu fallen.

Dasselbe Kunststück läßt sich auch so ausführen, daß man statt der Bouteille einen Stab nimmt und statt der Kartoffel ein dünnes Brettchen, wie Fig. 1, Taf. VI. dies darstellt.

Schlüssel, Herz und Pfeil.

Man schneidet aus Kartenpapier einen Pfeil, wie er auf Taf. V. Fig 2. gezeichnet ist, einen Schlüssel, wie Fig. 3., und ein Herz, wie Fig. 4.; das Herz muß 3 oder 4 besondere Einschnitte haben, wie das bei der Zeichnung angegeben ist. Diese 3 Gegenstände kann man so zusammenfügen wie Fig. 5. das zeigt, so daß es schwer wird, sie wieder auseinander zu bringen, wenn man sich nicht vorher darin geübt hat. Man zieht das unterste der im Herzen befindlichen Streifchen an, daß es eine Schleife bildet, welche man durch den Ring des Schlüssels zieht, damit man das eine Ende des Pfeils, ohne das Papier zu zerbiegen, hindurchstecken kann; dann legt man den Pfeil in der Mitte zusammen, damit die Spitze genau auf die andern gehe, zieht die Schleife wieder in ihre vorige Lage zurück, indem man sie aus dem Ring des Schlüssels zieht, welcher dann an dem Pfeil hinabgleitet und in dem Haken des Pfeils festgehalten, hängen bleibt, worauf dann diese drei Gegenstände, wie Fig. 5. dies zeigt, vereinigt sind. Man muß den Ring des Schlüssels sehr klein machen, damit die Haken des Pfeils nicht so leicht hindurch können, und da man nicht glaubt, daß man ihn auf eine andere Weise herausnehmen kann, scheint es um so schwieriger, da man das Papier nicht biegen darf.

Die von selbst bergauf rollende Walze.

Zu diesem hübschen Kunststücke ist eine kleine Walze (oder Cylinder) erforderlich, welche auf folgende Weise leicht herzustellen ist: Aus dicker Pappe schneidet man zwei gleiche, etwa fünf Zoll im Durchmesser haltende Scheiben, und aus dünner Pappe einen ungefähr 1½ Zoll breiten Streifen, von einer Länge, daß derselbe ganz um den Umkreis der Zirkelscheiben herumgebogen werden kann. Auf die innere Seite des Streifens wird ein Stückchen Blei geleimt, etwa so groß wie ein kleiner Würfel. Nun hält man beide Scheiben in einer Entfernung von 1½ Zoll von einander, leimt jenen Streifen herum, und überklebt das Ganze mit Papier. Legt man nun eine solche Walze auf eine schräge Ebene, man vergleiche Fig. 11, Taf. 1, daß das verborgene Bleistück nach der zur schrägen Ebene aufwärts gehenden Richtung hin steht, so rollt die Walze zur schrägen Ebene hinauf; sie ruht aber, sobald das Bleistück die unterste Stelle erreicht hat, also auf der Ebene sich befindet. Stände die Walze so auf der Ebene, daß das Blei nach der abwärts geneigten Seite sich befände, wie bei Fig. 12, so würde die Walze von der schrägen Ebene herunterrollen, und zwar viel schneller, als wenn das Blei gar nicht da wäre; und ruhen würde die Walze auch dann wieder, wenn das Bleistück unten die Stelle auf der Ebene erreicht hat, wie dies bei Fig. 13 der Fall ist.

Das Geldstück auf der Fingerspitze.

Man legt eine glatte Karte auf die Spitze des Mittelfingers der linken Hand, und oben auf dieselbe ein kleines

Geldstück, das auf der Fingerspitze im völligen Gleichgewichte ruhen muß. Dann wird man mit einem kräftigen Knipps oder Schneller mittelst des Zeigefingers der rechten Hand die Karte seitwärts hinwegzuschnellen vermögen, ohne daß das Geldstück sich von der Stelle bewegt. Doch muß man sich hüten, daß das Kartenblatt einen Ruck auf- oder abwärts erhält, und man wird dann nach einiger Uebung niemals fehlen.

Das Zaubertaschenbuch.

Man schneide aus dünner Pappe zwei Täfelchen von der Größe eines kleinen Taschenbuches und lege sie neben einander. An den Rand der Tafel A von c bis e und von d bis f (der Fig. 1 auf der VII. Kupfertafel) legt man zwei Streifen schmales Band und läßt beide Enden davon an der Papptafel hervorstehen, damit man die Tafel zusammenlegen und auf der Rückseite der Tafel A an der Stelle c und d, so wie auch auf der Rückseite der Tafel B an der Stelle e und f, die Enden festkleben kann. Auf dieselbe Weise werden auf der Tafel B zwei Streifen Band befestigt; man legt sie von g bis i und von h bis k und klebt die Enden fest auf der Rückseite der Tafel B bei i und k und auf der Rückseite der Tafel A bei g und h. Ist dies geschehen, so werden beide Tafeln, wenn man sie zusammenlegt, eine Art Portefeuille oder Brieftasche bilden, wovon die eine Seite immer abwechselnd das Charnier (Gelenk) bildet, während man die andere aufschlägt. Nun werden auch vier Streifen Band auf die vier Ränder der Seiten l bis m und p bis q beider Täfelchen gelegt, unter den schon angebrachten Strei-

fen hinweg gezogen und ihre hervorstehenden Enden auf die Rückseiten dieser Pappen geklebt; auch die beiden Seiten n o der Tafel B werden mit solchen Bandstreifen eingefaßt. Diese wie auch die vorhergehenden vier Bandstreifen dienen nur zur Täuschung, und besonders dazu, daß alle Seiten eine gleiche Garnitur haben. — Zwei Blättchen Papier werden nun in der Form eines Briefcouverts und so groß geschnitten, daß sie die beiden Bänder g i und h k, wie auch den Raum, der dazwischen ist, vollkommen bedecken. Das eine Couvert wird nun darauf gelegt und an die beiden Bänder geklebt; das andere wird unter dieses geleimt, wodurch von beiden Seiten die beiden Bänder genau verdeckt werden. Zuletzt werden noch die beiden Außenseiten des Taschenbuches, wo die Bandenden umgeschlagen und festgeklebt sind, mit buntem Papier überzogen, oder besser noch, mit Hieroglyphen bedeckt, wie auf Taf. VII. bei Fig. 2 ein solcher Deckel gezeichnet ist, um dem Taschenbuche ein recht zauberhaftes Ansehen zu geben. Ist Alles richtig zusammengefügt, so wird es den Anschein haben, als wenn nur ein Couvert im Buche sei, denn man mag dieses von der einen oder andern Seite öffnen, so wird sich doch stets nur ein Couvert zeigen.

Mit diesem Zauberbuche lassen sich nun viele Künste ausführen. — Man muß sorgen, daß der Zuschauer nicht bemerke, daß das Büchlein sich von jeder Seite öffnen läßt. Dann legt man in eines der Couverts ein kleines Bildchen, wendet das Taschenbuch schnell um, und indem man nun dieses Couvert schnell öffnet, wird zum Erstaunen der Zuschauer sich ein anderes Bild, was man natürlich vorher hineingelegt hatte, zeigen; man schließt das Couvert wieder,

wendet das Taschenbuch unbemerkt in der Hand und öffnet wieder jenes Convert, und siehe! es erscheint abermals das erste Bild. Oder man läßt ein Couvert ganz leer, und läßt nun wechselsweise ein Bild erscheinen und wieder verschwinden rc.

Sechs Kaninchen durch Zerreißung von einem zu erhalten.

Der Zauberer bringt ein großes Kaninchen auf den Tisch und zieht an einer Pfote — sie geht heraus, und ist plötzlich ein kleines Kaninchen! Er zieht an der anderen, es ist wieder eins; er zieht am Kopfe, überall zieht er junge Thierchen hervor, welche er auf den Tisch neben einander setzt. Dies Kunststück überrascht außerordentlich, wenn es recht geschickt ausgeführt wird. Die Täuschung beruht nur auf der Geschwindigkeit des Künstlers, denn die kleinen Kaninchen kommen alle theils aus den weiten Aermeln des Zauberers oder aus seinen Taschen. Sie können lebendig oder auch todt sein. An dem großen Kaninchen, welches ein ausgestopftes ist, müssen die fraglichen Theile herausgezogen werden können, welche von Wachs sehr täuschend zu machen sind.

Die Zauberfigur.

Der Taschenspieler zeigt der Gesellschaft eine kleine Figur von Holz, etwa vier Zoll hoch. Hier, sagt er, ist der kleine unsichtbare Läufer, den ich zu allen meinen wichtigsten Geschäften brauche, es ist ein sehr verschwiegener

Bote, der niemals ein Wort der Geheimnisse verräth, die man ihm anvertraut, ein uneigennütziger Diener, der niemals seinen Herrn mit der Forderung seines Lohnes plagt, ein Spion, um so weniger verdächtig, da er in allen Gesellschaften, wo er aufgenommen ist, als blind und taub bekannt ist. Dann redet er die kleine Figur in folgender Weise an:

„Muth, mein kleiner Freund, gehe nach Dijon und hole mir Senft; gehe nach Venedig und bringe mir von dem berühmten Balsam, der alle Krankheiten heilt.“ Nachdem der Zauberer die kleine Figur an sein Ohr gehalten, wie um seine Antwort zu hören, stellte er sie wieder auf den Tisch, indem er sagte: „Du hast recht, mich um Dein seidenes Kleid zu bitten, es wird Dir die Achtung der Leute erwerben, die nur auf das Aeußere sehen, und nie das Verdienst im Bettelkleide anerkennen.“ Hier scheint er sich mit der Figur zu unterhalten, die er von Zeit zu Zeit an sein Ohr hält, dann bedeckt er sie mit ihrem Kleidchen und sagt: „Sehr gut gesprochen, ich verstehe Dich, ich weiß, daß ein Reisender ohne Geld wie ein Apotheker ohne Zucker ist, oder wie ein Dichter ohne Witz,“ dann greift er zweimal in seine Tasche wie um Geld für die Puppe zu nehmen, indem er zu den Zuschauern sagt: „Sie dürfen nicht erstaunt sein, meine Damen und Herren, daß Sie nichts sehen, ich gebe ihm unsichtbares Geld, weil er ja auch unsichtbar reisen muß. Zu gleicher Zeit zieht er das Mäntelchen über den Kopf der Figur und, indem er seine Hände zeigt, zum Beweis, daß er nichts hinweggenommen, wendet er das Mäntelchen nach allen Seiten um, zeigt es von innen und außen, von vorne und hinten, um zu zeigen daß der Zwerg unsichtbarer Weise verschwunden ist.

Endlich um allen Zweifel über seine Gegenwart aufzuheben, faltet er das Kleidchen zusammen, daß es nur noch die Größe einer kleinen Nuß hat, dann hält er eine lange Rede über den Werth des Balsams, den sein kleiner unsichtbarer Geschäftsträger mitbringen solle. Meine Herren und Damen, sagt er, ist Jemand unter ihnen mit Kopfweh, Halsweh, Magenkrampf, Starrsucht oder sonst einer Krankheit geplagt? mit meinem Balsam heile ich sie alle, sind hier Kiefer ohne Zähne, Leute ohne Herzen, Menschen ohne Kopf, oder Köpfe ohne Hirn? mit meinem Balsam helfe ich Allen! Denjenigen, welche von meinem Balsam kaufen, gebe ich ein schönes Geschenk. Hier unterbricht der Zauberer seine Rede, indem er starr auf das Fenster des Zimmers sieht, alle Zuschauer wenden ihre Augen nach dem Fenster, um den Gegenstand seiner Aufmerksamkeit zu sehen, können jedoch nichts entdecken, der Zauberer aber scheint immer Jemanden zu sehen und sich durch Zeichen mit ihm zu unterhalten; endlich giebt er zu verstehen, daß sein kleiner Zwerg draußen spaziren ginge, und drohte ihm, wenn er nicht gleich käme, wolle er ihn mit dem Magnet herbeiziehen. Dann läßt er die kleine Figur in seiner Hand erscheinen, welche jedoch bald darauf wie das erste Mal verschwindet.

Die Ausführung dieser überraschenden Zauberei ist so leicht, daß sie gar keine große Geschicklichkeit der Hände verlangt, der Zauber besteht nur allein in dem Bau der hölzernen Figur. Sie läßt sich in drei Theile zerlegen, die durch hölzerne Zapfen zusammen gehalten sind. Vergleiche Taf. III. Fig. 3 a. b. c., wenn diese 3 Theile vereinigt sind (Fig. d.), mit dem Kleidchen bedeckt (Fig. e.), kann man leicht die beiden Theile wegnehmen und sie in die Tasche stecken,

wenn man dem kleinen Reisenden scheinbar das Geld giebt. Die Zuschauer, die immer den Kopf der Puppe sehen, glauben nicht, daß man den Rumpf davon wegnahm, weil das seidene Kleid diese Verstümmelung verbirgt; wenn man alsdann den Kopf in eine in den Falten des Rockes verborgene Tasche steckt, kann man das Kleid nach allen Seiten drehen und dann so klein als möglich zusammen legen; will man die Figur wieder erscheinen lassen, so setzt man nur den Kopf darauf und die Zuschauer glauben dann wieder die ganze Figur zu sehen.

Die leichteste Weise, um ein solches Figürchen selbst anzufertigen, dürfte diese sein, daß das Figürchen entweder von ganz dickem Holdermark oder von Kork geschnitzt wird, indem man die drei Stücke ohne Zapfen schnitzt, sodann durch alle drei der Länge nach ein Loch bohrt und die genau in die Löcher einpassenden runden aus Holz geschnitzten Zapfen einleimt. Wer Geschicklichkeit genug besitzt, der kann dieses anwenden und kann die Zapfen gleich daran stehen lassen, um sie nicht besonders einleimen zu müssen.

Das Mäntelchen muß oben einen Zug haben, um unerwartet über den Kopf hinabgeschoben und dann wieder zusammengezogen werden zu können, auf daß es genau in dem Grade am Halse anliege, daß Letzterer nicht von selbst, sondern nur dann hinausgehe, wenn der Taschenspieler den Kopf herausziehen will, um ihn zu verbergen.

Das tanzende Ei.

Das Ei wird durch eine der Länge nach hineingeschobene und dann in die Quere gedrehte Nähnadel an einem Faden,

oder besser an einem weißen Pferdehaare befestigt, Fig. 1, Taf. IV., das Loch mit weißem Wachse verkittet, das andere Ende des Fadens oder Haares aber mittelst einer hakenförmig gekrümmten Stecknadel am Kleide festgehalten, Fig. 2. Man hält nun einen Stab so, daß der Faden darüber hinläuft, und bewegt den Stab so, daß sich das Ei mittelst des Fadens mitbewegen muß.

Kunststücke mit Messern. Das schwebende Messer an der Hand; ein Dutzend Messer zu verschlucken. rc.

Ein berühmter Taschenspieler befand sich eines Tages bei einem Gastmahle, er wollte die Gesellschaft unterhalten, und zudringliche Sänger unterbrechen, deßhalb fing er selbst mit heiserer unmelodischer Stimme zu singen an; zu gleicher Zeit aber streckte er den Arm aus, als wolle er mit seinem Glase anstoßen, um die Gesundheit der Mitglieder der Gesellschaft zu trinken, oder wie man zu sagen pflegt: einen Toast auszubringen, indem er sein Glas auf eine sehr auffallende Weise in die Höhe hielt, denn es schien, als wäre es im Innern der Hand festgeleimt, welche oben auf und ausgestreckt war, er stellte es jedoch von Zeit zu Zeit auf den Tisch, indem er fortfuhr zu singen und nahm es immer wieder auf die nämliche Art in die Hand, nachdem er gezeigt, daß er nichts klebriges in der Hand habe; dadurch hörte einer der Sänger auf zu trillern und sagte, dieser Versuch wäre gewiß auf das Newtonsche System von der anziehenden Kraft gegründet; ebenso deutlich, sagte er zu dem Künstler, ist es, daß Sie den Versuch von Magdeburg machen, nach welchem zwei ausgehöhlte Halbkugeln, vereinigt

eine Kugel bildend, von welcher man die Luft ausgepumpt hat, unzertrennlich sind, durch den Druck der äußern Luft ꝛc. Mehrere der Gesellschaft unterstützten diese Meinung, doch eines der Mitglieder machte die Bemerkung, daß dieses so wunderbar scheinende Kunststück, welches man durch die Anziehungskraft erklären wolle, ganz einfach nur darin bestehe, daß man den Rand des Glases geschickt einzwänge und es sehr fest zwischen dem Daumen und dem Anfang des Zeigefingers halte. Der Künstler stimmte dieser Erklärung nicht gleich bei, er sagte lachend, daß dieser Versuch von der Stärke der Nerven käme. Den Beweis davon sollen Sie sogleich sehen, indem ich meinen rechten Arm sehr fest mit meiner linken Hand drücke, kann ich ein Messer unter meiner Rechten halten ohne es auf irgend eine Weise anzudrücken, alsdann hielt und zeigte er das Messer wie in Fig. 5. Taf. IV., kehrte seine Hand um und ließ mehrmals sehen, daß das Messer durch nichts gehalten würde. Um das Kunststück zu erklären, kam die Sprache mehrmals auf die Anziehungskraft zurück und auf den Versuch von Magdeburg; aber ein junges Mädchen, das der Künstler bisher für ein unbedeutendes Kind angesehen hatte, dessen Scharfsinn er nicht zu fürchten habe, bückte sich im Augenblick als er das Kunststück machte und sah, daß er den Zeigefinger der linken Hand immer auf das Messer hielt, um es zu halten, und ihn sehr geschickt wieder zurückzog, im Augenblick als er das Innere der Hand nach oben wandte um zu zeigen, daß das Messer durch nichts gehalten sei. (Fig. 3. Taf. IV.) Bemerken wir hier, daß, um das Kunststück der Aufmerksamkeit werth zu machen, man das Innere der Hand bald gegen die Erde bald gegen den Himmel drehen muß, wie in Fig. 5. und 4.,

aber, damit man das Messer nicht auf den Boden fallen läßt oder es ungeschickter Weise Jemanden in's Gesicht wirft, muß man bei der ersten dieser beiden Positionen es mit dem Daumen der rechten Hand unterstützen, bis der Zeigefinger der linken zu Hülfe kommt; ebenso muß man bei der zweiten, ehe man den Zeigefinger der linken Hand wegnimmt, den Daumen der rechten einen Augenblick an seine Stelle thun. Alles dieses verlangt List und Gewandtheit, die von den Zuschauern nicht vermuthet wird und sie dadurch verhindert, die Wahrheit zu erkennen, während die scheinbare Anstrengung, um den Arm zu pressen, glauben macht, die Stärke der Nerven sei Schuld an diesem Künststück. Die kleine List des Künstlers war bald aufgeklärt, und Alle gestanden einstimmig, daß die Anziehungskraft und der Druck der Luft keinen Theil daran haben, doch der Künstler behauptete, sein Zeigefinger sei dabei nicht im Spiel gewesen, und um zu beweisen, daß das ganze Stück einzig und allein auf die Stärke der Nerven begründet sei, wiederholte er es, indem er seinen Arm gegen den Ellbogen preßte, wie in Fig. 6. Man sah hier, daß der Zeigefinger der linken Hand zu nichts sonst diente, als um den rechten Arm festzuhalten, und daß auch dieser Finger viel zu weit vom Messer entfernt war, um ihm als Stütze gedient zu haben. Deshalb verwandelte sich auch die Gleichgültigkeit der Zuschauer in Bewunderung und das junge Mädchen, welches vorhin seine Zunge nicht zurückhalten konnte, fand sich nun sehr beschämt. Glücklicherweise für den Künstler wußte man nicht, daß er in seinem Aermel ein zweites Messer hatte, um das erste zu unterstützen; Fig. 7. Das Kunststück gefiel der Gesellschaft sehr gut, weil es mit der größten Gewandtheit gemacht wurde, durch einen Mann,

der die Umstände zu benutzen wußte; es war aber dennoch zu einfach, um lange der Aufmerksamkeit aufgeklärter Zuschauer zu entgehen, darum suchte auch der Künstler sie zu zerstreuen, indem er sagte, er wolle zum Nachtisch eine ganzes Dutzend Messer essen. Glauben Sie ja nicht, daß ich Sie zu täuschen suche, ich habe einen Magen von Stahl, der Holz und Eisen verdaut. Einst hatte ich das Unglück, Schiffbruch zu leiden auf einer Reise nach den Philippinischen Inseln, ich wurde von den Wellen auf eine einsame Insel geworfen, wo ich genöthigt war, Gras zu essen und Seewasser zu trinken. Dieses Getränk gab allen meinen Säften, besonders aber meinem Speichel und meinem Gekrös, die Eigenschaft mehrerer Auflösungsmittel; und deshalb gab mir auch die Academie der Wissenschaften den Namen eines Steinfressers. Der Künstler sprach diese Worte so ernst aus, als hätte er die reinste Wahrheit gesagt; zu gleicher Zeit hielt er ein Messer in der Hand, welches er zum Munde führte, als wenn er es verschlucken wollte, er zog es jedoch gleich wieder zurück, um seine Rede zu vollenden, endlich hörte er auf zu sprechen, und nun führte er das Messer wieder an den Mund, und gab ihm mehrere Faustströße, um es wie einen Nagel hineinzustoßen; in diesem Augenblick verschwand das Messer. Der Künstler schien unendliche Schmerzen zu leiden, seine Augen flossen von Thränen über, er wurde blaß, seine Kehle schwoll an, und er ließ eine Stimme hören, welche dem Geröchel eines mit dem Tode Ringenden glich. Das junge Mädchen, welches unbedachtsam eines der Geheimnisse des Künstlers verrathen hatte, glaubte, daß das Messer ihn im Athmen störe und reichte ihm ein Glas Wasser mit den Worten: Trinken Sie schnell; das Messer gehört

zwar mir, aber ich will es gern verlieren, wenn Sie nur nicht daran ersticken. Der Künstler, der bisher seine Rolle wie ein wahrer Schauspieler gespielt hatte, war so sehr durch die Naivetät, die er nicht vermuthet hatte, überrascht, daß er nicht zu Ende spielen konnte, sondern das Messer, welches man in seiner Kehle glaubte, aus der Tasche zog und in ein lautes Lachen ausbrach, worin die ganze Gesellschaft einstimmte, ausgenommen das junge Mädchen, welches mehr Leichtgläubigkeit als Scharfsinn bewiesen hatte. Der Künstler hatte den Augenblick benutzt, wo er seine Hand auf den Rand des Tisches gestützt hatte, um das Messer auf seine Knie, worauf eine Serviette lag, gleiten zu lassen, die Zuschauer hatten diese Taschenspielerei nicht bemerkt, weil die Menschen nach der Rede des Künstlers glaubten, er könne das Messer essen und verdauen, und in diesem Glauben bestärkt wurden durch die Gesichtsverzerrungen und seltsamen Geberden, von welchen sie Zeugen waren, und die, wie sie glaubten, von den Schmerzen herrührten, die dem Künstler das in der Kehle steckende Messer verursachten, und selbst diejenigen, welche überzeugt waren, daß das Messer nur durch Blendwerk verschwunden sei, bemerkten nicht, wie es geschah, so sehr wurden sie durch die Nebenumstände zerstreut.

Um dies Kunststück auszuführen, giebt es noch ein leichteres und täuschenderes Mittel. Man schneidet zwei Stückchen Holz so, daß sie die Form der beiden Enden eines zusammengelegten Taschenmessers erhalten und verbindet sie durch einen elastischen Draht. Die Fig. 8. auf Taf. IV. zeigt diesen Gegenstand im Kleinen. a. und b. sind die beiden Stückchen Holz und c. der elastische Draht. Dann thut man, als wolle man ein wirkliches Messer essen, läßt es nur in den

Aermel fallen und nimmt dafür die beiden Stückchen Holz, welche ein ganzes Messer vorstellen, wenn man sie so hält, daß der Draht in der Hand verborgen ist und nur die beiden Enden heraussehen. Man führt sie mit der rechten Hand zum Munde, drückt den Draht zusammen und verbirgt das Ganze darin, man halte die Hand zu, unter dem Vorwande, das Messer in die Kehle zu stoßen, indem man der linken Hand, die auf die Lippen gedrückt ist, Faustſtöße giebt, damit man nicht sieht, daß der Mund leer ist. Der Zuschauer, welcher die beiden Stückchen Holz für ein wahres Messer hält, glaubt nicht, daß man das Ganze in einer Hand verbergen kann, und ist daher leicht geneigt zu glauben, der Künstler habe das Messer verschluckt, besonders da die Gesichtsverdrehungen die Täuschungen vollenden.

Einen Schlüssel von einer Schnur zu lösen.

Man binde eine Schnur mit ihren beiden Enden zusammen und hänge an ihr, indem man sie durchsteckt, den Schlüssel so auf, daß man das eine Ende ihrer beiden doppelten Enden, indem man sie ausstreckt, über den rechten, das andere über den linken Daumen eines Andern hängt, so daß dieser, wie es Taf. VI. Fig. 4. dargestellt ist, beide Daumen in gleicher Höhe auseinander halten muß. Man ergreife, um den Schlüssel von der Schnur zu lösen, mit zwei Fingern die Schnur bei a., hebe sie mit diesem Theile an den Daumen links oder bei b., indem man zugleich in der Geschwindigkeit den Theil bei b ganz vom Daumen abhebt; es wird, wenn man die Hände, die dadurch einander

etwas näher gebracht worden sind, wieder etwas mehr aus-einander halten läßt, der Schlüssel herabfallen und so von der Schnur sich gelös't haben.

Ueber drei Trinkgläser mit drei Messern eine Brücke zu bauen.

Der Künstler überreicht der Gesellschaft drei Messer mit der Frage, ob Jemand im Stande sei, mit diesen drei Messern eine Brücke über drei Gläser zu bauen. Nachdem dies verneint, nimmt er die Messer, legt die Hefte derselben auf die Gläser und kreuzt die Klingen in der Mitte zusammen, indem er eine Klinge über die andere legt und die dritte zwischen beiden durch, so daß er über die oben liegende Klinge die dritte bringt und sie unter die unten liegende hindurchsteckt. Man vergleiche Figur 1., Taf. VIII.

Das Verschwinden einer Spielmarke.

Zur Ausführung dieser Zauberei wähle man zwei ganz gleiche Rechenpfennige, schlage oder bohre durch einen derselben ganz nahe am Rande ein feines Loch und befestige in dasselbe einen dünnen, etwa drei Ellen langen Faden. Vergleiche Fig. 14, Taf. I. Das andere Ende dieses Fadens wird bei der rechten Hand durch den Rockärmel hinein bis an's Knie hinabgezogen und festgebunden, damit bei zurückgezogenem Arm der Rechenpfennig zwischen den Fingerspitzen gehalten und den Zuschauern gezeigt werden kann; streckt man aber den Arm weit aus, so muß der Rechenpfennig sich im Rockärmel verbergen. Es muß also beim Anbinden der

Schnur darauf gesehen werden, daß selbige genau die erforderliche Länge habe.

Zeigt man nun mit zurückgezogenem Arm und etwas gebogenem Knie den Zuschauern zwei Marken, wobei man natürlich die an der einen befestigte Schnur sorgfältig verbirgt und streckt hierauf den Arm und das Knie aus, so schwindet der eine Rechenpfennig, während man den andern Jemanden fest in die Hand drückt, der nun glauben muß, er habe beide erhalten, und sehr überrascht sein wird, wenn er nur einen in seiner Hand findet, obgleich der Zauberer ihm seine leeren Hände vorzeigt.

Wie kann man aus drei preußischen Thalern ein Kreuz bilden?

Der Künstler reicht der Gesellschaft drei Thalerstücke hin und fragt, wer wohl im Stande sei, daraus ein Kreuz zu bilden. Nachdem die Meisten sich wohl vergeblich abmühen, nimmt er dieselben und stellt sie so zusammen, wie dies auf Taf. VIII, Figur 2 dargestellt ist.

Drei Kreidepunkte durch den Tisch zu zaubern.

Erst werden drei Punkte mit Kreide auf den Tisch geschrieben; dann schreibt man heimlich auch drei Punkte auf die Nägel der Finger der linken Hand, läßt erst die innere Fläche der Hand sehen, dann drückt man die Nägel nach der inneren Fläche der Hand fest zu, schlägt mit der rechten Hand auf den Tisch, so daß die Punkte weggehen, wenn man

die linke unter den Tisch hält, und die drei Punkte stehen in der linken Hand, die von dem Abdruck der Nägel entstanden sind. So einfach dies Kunststück auch scheinen mag, für den Unkundigen überrascht es doch sehr.

Zwei Schellen aus einer Hand in die andere zu zaubern.

Der Künstler nimmt in jede Hand eine kleine Handschelle, eine dritte verbirgt er vorher heimlich in dem linken Aermel. Dann hält er die Hände unterwärts und bringt unbemerkt während dessen die Schelle aus der linken Hand in die rechte. Ist dies geschehen, so streckt er beide Hände aus und läßt sie von zwei Personen halten. Damit aber die Täuschung nicht bemerkt werde, so schüttelt er beide Hände und frägt die Zuschauer, ob sie auch beide Schellen hören? Sie werden dies bejahen, weil sie glauben müssen, der Laut der Schelle im linken Aermel komme aus der linken Hand, in welcher sie die Schelle vermuthen. Oeffnet nun der Künstler beide Hände, so wird zur allgemeinen Verwunderung die linke Hand leer sein, und beide Schellen in der rechten Hand sich befinden.

Die sich selbst vermehrenden Geldstücke.

Der Künstler erfaßt eine gewöhnliche Untertasse mit der einen Hand so, daß der schräge Rand derselben außerhalb vom Daumen, innerhalb aber von den drei nächsten Fingern, unter welchen man heimlich 6 bis 8 kleine Geldstücke von

gleichem Werthe und Gepräge verborgen hält, festgehalten wird. Jetzt legt der Künstler eine beliebige Anzahl Geldstücke, aber von derselben Sorte, wie die heimlich festgehaltenen, in das Innere der Schale, rüttelt sie um und schüttet sie irgend einem der Zuschauer mit der Bitte in die Hand, sich durch genaue Einzählung in die Tasse von ihrer Anzahl zu überzeugen. Ist dies geschehen, und die Anzahl laut angegeben worden, so rüttelt er sie wieder unter einander, läßt aber während dessen einige von den verborgenen Stücken unbemerkt zu den übrigen gleiten, schüttet die so vermehrte Anzahl in die Hand desselben Zuschauers und läßt denselben die Stücke zählen, der nun zur Verwunderung einige mehr als das erste Mal finden wird, worauf man diese Geldstücke von einer andern Person wieder laut in die noch zwischen den Fingern haltende Untertasse einzählen läßt, vor aller Augen die Geldstücke in der Tasse durch schnelles Hin- und Herbewegen derselben unter einander rüttelt, und unterdessen die übrigen auf dem Rande unter den drei Fingern verborgenen Geldstücke zu den übrigen gleiten läßt. Jetzt läßt man abermals die Geldstücke zählen, und zu nicht geringer Verwunderung wird die Gesellschaft vernehmen, daß die Anzahl sich abermals vermehrt hat.

Einen Apfel zu zerschneiden ohne Verletzung der Schale.

Man nimmt eine feine Nadel mit einem festen Faden und macht damit auf einer Seite des Apfels zirkelförmig unter der Schale herum, indem man stets mit der Nadel zu der Oeffnung wieder hineinsticht, durch welche man sie so

eben herausgezogen hat. Dabei ist aber zu bemerken, daß man immer nur ganz kurze Stiche mache, und Anfangs einen guten Theil vom Faden außen hängen lasse. Auf solche Art fahre man mit dem Durchstechen unter der Schale mit Nadel und Faden immer fort, bis man einen Zirkel um den ganzen Apfel genäht hat. Man muß aber auch den Zirkel neben der Saamenkapsel des Apfels herumführen. Dann ergreife man bei demjenigen Löchelchen, wo man mit dem Nähen den Anfang gemacht, beide Enden des Fadens, drücke das eine mit dem Finger fest an den Apfel, und ziehe an dem andern Ende stark über den anhaltenden Finger hin, bis der ganze Faden auf solche Weise aus dem Apfel heraus ist. Auf eben diese beschriebene Art verfährt man auch auf den übrigen drei Seiten des Apfels, jedoch immer so, daß der Zirkel nicht zu groß werde, noch, daß man der Samenkapsel zu nahe komme, weil sonst der Faden denselben nicht durchschneiden kann, und folglich zerreißen muß. Wenn man nun einen solchen im Innern zerschnittenen Apfel unter mehreren andern Jemanden zum Abschälen vorlegt, so wird derselbe nach dem Schälen zu nicht geringem Erstaunen von selbst in viele Stücke zerfallen.

Das folgsame Geldstück.

Man breite ein Tuch auf den Tisch aus, lege eine Münze darauf, stelle sich dem Faden nach, und lege quer über ein Messer, etwa zwei Spannen weit von sich entfernt hin, so daß über das Messer hinaus die Münze liegt. Fängt man nun mit dem Nagel eines Fingers auf den Faden des Tuches, welcher die Münze berührt, gegen sich

an zu kratzen, so bewegt sich die Münze allmählig zu einem hin. Besser noch ist es, wenn das Messer von der Beschaffenheit ist, daß es in der Mitte bei der Scheide hohl liegt, dann kann man das Geldstück selbst unter dem Messer hindurch spazieren lassen.

Die Zauberkugel.

Mit einer Kugel, wie bei dem Kunststücke „die nimmerruhende Kugel“ Seite 22, wendet man sich an eine Person der Gesellschaft, und bietet ihr eine Wette an, daß sie nicht im Stande sei, die Kugel gerade über einen Tisch zu rollen; man wird die Wette stets gewinnen, denn das in der Kugel befindliche Quecksilber lenkt dieselbe immer von der Seite, aber niemals gerade aus.

Ein weggeworfenes Geldstück bei einem Andern wieder zu finden.

Der Zauberer nimmt vor den Augen der Gesellschaft ein Geldstück aus der Tasche, macht ein Zeichen darauf, und wirft es von sich. Vorher hatte er aber mit einem Gehülfen Rücksprache genommen, der ein ganz ähnliches und ebenso bezeichnetes Geldstück in seiner Rocktasche haben muß. Von diesem verlangt er dann das weggeworfene Geldstück, und nach langem Hin- und Herreden findet man es wirklich in seiner Tasche.

Chinesisches Stäbchenspiel.

Unter allen Taschenspielerkünsten ist wohl keine angenehmer und graziöser, als dies Stäbchenspiel. Der Künstler läßt sich vom Drechsler drei Stäbchen von etwa zwei Fuß Länge und einem Viertel Zoll Dicke drehen, von welchen zwei an ihren Enden etwas dicker auslaufen, und mit feinem braunen Handschuhleder dergestalt überzogen werden, daß die rauhe Seite des Leders nach außen gekehrt ist, vorher jedoch, ehe man das Leder aufleimt, befestigt man oben etwas Blei an den Stäben. Der dritte Stab wird in der Mitte etwas schwächer als an beiden Enden gedrehet, die Enden ebenfalls mit Blei beschwert, aber nicht mit Leder überzogen. Das Spiel selbst besteht darin, daß man mit jeder Hand eines der beiden ersteren Stäbchen erfaßt und mit beiden durch angenehme Bewegungen am liebsten nach dem Takte der Musik das dritte in tanzenden Schwingungen erhält. Es ist dazu zwar eine außerordentliche Uebung und Geschicklichkeit erforderlich, gewährt aber auch eine sehr angenehme Unterhaltung.

Die künstlich verschlungenen Ringe.

An einem Brettchen, Taf. V, Fig. 12, welches der Künstler der Gesellschaft zur Untersuchung darreicht, hängen an zwei herabhängenden Schlingen a, b, zwei Ringe c und d. — Diese Schlingen sind auf folgende Weise verschlungen und an dem Brettchen befestigt. Die Schnur ist in der Mitte zusammengelegt worden, so daß die beiden herabhängenden Theile derselben mit ihren Enden neben einander

liegen. Den oberen Theil der Doppelschnur, wo sie in der Mitte zusammengelegt worden, hat der Künstler durch das in der Mitte des Brettchens befindliche kleine Loch, der Vorderseite des Brettchens hindurchgesteckt, und ihn unter das Brettchen etwas hinabgezogen, bis f, worauf er die von vorn herabhängenden beiden Theile der Schnur g h durch die kleine Schlinge f hindurch steckte, und zu beiden Seiten einen Ring an die Schnur reihte, worauf die beiden Enden der Schnur links und rechts an das Brett festgeknotet wurden bei i und k.

Der Künstler ersucht nun die Zuschauer, einen Versuch zu machen, den Ring c von seiner Schlinge hinweg an die andere Schlinge links zu dem dort hängenden Ringe d zu bringen, ohne die Schnur von dem Brettchen an den Ecken loszuknoten, was nun schwerlich Jemanden gelingen wird. Darauf führt es der Künstler in folgender Weise aus. Er läßt einer Person das Brettchen an dem oberen Ende festhalten, und zieht mit der linken Hand die kleine Schlinge f etwas nach sich unter dem Brette hervor, daß er den Ring c, an seiner Schnur hinauf und durch die Schlinge schieben kann, so daß der Ring gleich über die Schlinge zu stehen kommt. Hierauf erfaßt er die oben durch das Loch e hervorgehende Doppelschnur bei g und h über die Schlinge, und zieht davon die unten hervorgehende Schlinge f durch das Loch e vorwärts hervor, so daß er den Ring c durch die Schlinge hindurch stecken kann, worauf er diese wiederum durch das Loch des Brettchens zurückzieht. Er zieht die hinter das Brettchen zurückgezogene Schlinge f unter dem Brettchen etwas hervor, wo es sehr leicht zu bemerken ist, daß der Ring c noch einmal durch die Schlinge und zwar

nach der linken Hand geschoben werden muß; worauf der Ring sogleich an der Schnur herabgleitet, und sich mit dem Ringe d. auf der zweiten Schlinge vereinigt.

Das auf einem Tisch umherlaufende Ei.

Man bläs't ein Ei aus, steckt durch das Löchlein einen Blutegel, und verschließt dasselbe mit einem Stückchen Wachs. Das so vorbereitete Ei verbirgt man in dem Rockärmel, legt eine Anzahl anderer Eier auf die Tafel, läßt eins wählen, hebt dies empor, verwechselt es aber geschickt mit dem welches man verborgen hält, legt dies auf den Tisch, welches nun zur Verwunderung der Zuschauer in mannigfaltigen Wendungen umkollern wird.

Die verwandelten Hunde.

Der Künstler zeigt die Zeichnung zweier schnell rennenden Jagdhunde vor, wie solche Taf. XII., Fig. 1, dargestellt sind, und frägt, wie es anzufangen sei, solche sofort in zwei mißgestaltete Thiere umzuwandeln. Nachdem wohl Niemand im

Stande sein wird, dies zu bewerkstelligen, nimmt er einen Bleistift, zieht die vier punktirten Linien, wie solche auf der Zeichnung angegeben, kehrt das Blatt auf die Seite, und zeigt nun den Zuschauern die plötzlich entstandenen mißgestalteten Hunde.

Physikalische, Chemische u. Optische Künste.

Physikalische, Chemische u. Optische Künste.

Die gelehrte Katze.

Zu diesem überraschenden Kunststücke bediente sich Bosco einer abgerichteten Katze. Er begann mit den Worten: Die geehrte Gesellschaft weiß aus Hoffmann's Kater Murr, daß auch die Katzen gelehrt und schreibselig sein können 2c. Dann gab er der Katze eine Feder in die Pfote, tauchte jene in Wasser, worin aber zuvor Vitriol aufgelöset war, und führte sie über das weiße Papier, worauf zum Ergötzen der Zuschauer ein humoristischer Brief lesbar wurde. Vor dem Beginn des Experiments hatte er ein Blatt Papier mit chemischer unsichtbarer Dinte beschrieben, die dann später sichtbar wurde. Solche Dinte erhält man leicht dadurch, daß man 2 Loth Alaun in 1 Loth Brunnenwasser auflöset.

Palingenesie, oder die Wiederhervorbringung einer ganz verbrannten Rose, aus ihrer Asche.

Der Künstler hält auf einem eigens dazu angefertigten Brettchen einige Abbildungen von jenen natürlichen Körpern, z. B. Rosen, Pflanzenblättern 2c., bereit, welche ver-

brannt, und dann aus ihrer Asche wieder erzeugt werden sollen. Jene Abbildungen sind mit einer Anfangs unsichtbaren sympathetischen Dinte gefertigt, und unter dem Brettchen, worauf sie stehen, befinden sich verborgene Magnete. Der Magiker bittet nun die Umstehenden, aus den mitgebrachten Naturkörpern einen auszuwählen, der verbrannt und aus der Asche wieder hervorgebracht werden soll. Das Verbrennen geschieht. Nach demselben sammelt er die Asche, mischt sie geschickt unter Eisenfeilspäne, rückt die Magnete unter die Abbildung des verbrannten Körpers, und setzt nun im Hinabstreuen und Umschütteln die Eisenfeilspäne in eine Lage, von den Magneten angezogen und von der klebrigen sympathetischen Dinte festgehalten zu werden, und der verbrannte Körper wird dann plötzlich in seinem Schattenriß wieder erkannt.

Kupfer in Silber zu verwandeln.

Auf einen Theil Quecksilber gieße man ungefähr zwei Theile mäßig starke Salpetersäure (Scheidewasser) und lasse das Glas damit in der Kälte oder doch nur an einem gelind warmen Orte stehen. Die Auflösung wird ohne merkliche Erhitzung und ohne daß viel Salpeterluft, der man jedoch den Ausgang gestatten muß, ausdampft, ziemlich ruhig geschehen. Man verdünne nun diese Auflösung mit destillirtem Regenwasser und lege eine von allem Schmutz befreite Kupfermünze etwa eine halbe Minute lang hinein. Sie wird dann grau aussehen. Man spült sie mit Wasser, trocknet sie mit einem feinen Läppchen ab, reibt ihre Flächen ein wenig zwischen den Fingern, und sie wird dann ganz

das Ansehen einer neugeprägten Silbermünze haben. — Dem Zauberer sei es dabei überlassen, wie er vor der Gesellschaft seinen magischen Apparat am schicklichsten arrangiren will.

Die verzauberte Schrift.

Mit einer Auflösung von Vitriol in Wasser schreibe man weitläufig auf Papier, und zwischen diesen Zeilen schreibt man nun, nachdem sie getrocknet worden, und auf dem Papier nichts zu sehen ist, mit einer aus zur Kohle verbrannter Leinwand und Gummiwasser verfertigten Dinte eine ganz andere Schrift. Wenn man dann die sichtbare Schrift mit einem Schwamme abwäscht, den man vorher in Galläpfelwasser getaucht hat, so verschwindet die sichtbare Schrift, und es erscheint dagegen die erstere.

Die Farbenwandlung der Rose.

Man nimmt eine rothe, völlig aufgeblühte Rose, wirft etwas Schwefelblume auf schwach glühende Kohlen, hält die Rose über den Dampf, und schnell wird sie weiß werden. Die Ueberraschung wird nun noch einmal und im höhern Grade erreicht werden, wenn man die Rose einige Zeit in's Wasser steckt, sie dann in ein Blumengefäß setzt und von Jemandem in einem leeren Behältniß verschließen läßt, denn nach zwei bis drei Stunden hat sich die weiße Rose wieder in eine rothe verwandelt. — Eine blasse Rose wird durch Besprengen mit Vitriolgeist hochroth, dann durch Salmiakgeist grün, die abermalige Anwendung des Vitriol-

geistes macht sie wieder roth. — Man kann auf diese Weise an einem Rosenstocke die Blumen in verschiedenen Farben zugleich erscheinen lassen und als große Seltenheit damit ein Geschenk machen. Aeußert dann der Beschenkte sein Erstaunen über den spätern Farbenwechsel der Blume (denn nach einigen Stunden kehrt die natürliche Farbe wieder), so macht man ebenfalls die scherzhafte Bemerkung, daß diese Rosen einem besondern Zauber unterlägen, so daß sie in den Händen eines Verliebten, Flatterhaften, Zornigen &c. jedesmal ihre Farben verändern.

Feuer aus dem Munde zu blasen.

Man wickle ein Stück glimmenden Zunder oder Schwamm in ein wenig Werg oder Flachs, macht einen verhältnißmäßigen Knäuel daraus und steckt diesen in den Mund, indem man die auf dem Tische brennenden Lichter einstweilen aus dem Zimmer entfernt, um im Dunkeln zu stehen. Bläs't man nun durch starkes Hauchen den Athem von sich, so wird dadurch das Feuer des glimmenden Schwammes im Innern des Knäuels dem Werge mitgetheilt, das sich nun sehr bald entzündet. Hierauf lösen sich die brennenden Theile von den übrigen Theilen des Werges ab, und fahren wegen ihrer Leichtigkeit bei dem Ausstoßen des Athems aus dem Munde heraus.

Man kann das Feuersprühen auf diese Weise längere Zeit fortsetzen, ohne daß man dabei den Gaumen verletzt, nur ziehe man den Athem nicht zurück, weil man da den Rauch und auch Funken verschlucken würde.

Wolken aus leeren Gefäßen aufsteigen zu lassen.

Um das interessante Kunststück auszuführen, gieße man in eine Obertasse etwas Salzsäure, schwenke sie um und gieße sie wieder aus. Dasselbe thue man mit Salmiakgeist in einer andern Tasse, doch müssen beide Gefäße von einander entfernt stehen. Soll nun das Experiment gezeigt werden, so überzeuge man die Zuschauer, daß die Tassen leer sind, setze sie dicht an einander, und augenblicklich wird sich eine Wolke erzeugen, die sich allmälig verdünnt und zertheilt, bis sie endlich ganz verfliegt.

Das Eier-Orakel.

Mit einer Dinte aus Galläpfel, Alaun und Essig schreibe man auf die Schale eines Eies irgend eine mystische vieldeutige Sentenz, und lasse es an der Sonne trocknen. Dann koche man das Ei in Salzwasser, bis es hart ist. Dadurch verschwindet die Schrift auf der äußeren Fläche, dringt in's Innere und wird auf dem hartgesottenen Weißen sichtbar. Der Zauberer setzt nun einen Teller mit den so bereiteten Eiern auf den Tisch, und präsentirt der Gesellschaft auf verschiedene Papierblättchen geschriebene Fragen: z. B.: „Wie wird sich mein Loos gestalten? oder: Werde ich das Herz noch besitzen, um dessen Gunst ich ringe?“ — Erklärt nun Jemand den Wunsch, eine oder die andere Frage durch das Versprochene gelöst zu sehen, so überreicht ihm der Zauberer das Ei mit der darin verschlossenen passenden Antwort, das natürlich auf eine nur für ihn kenntliche Weise bezeichnet ist, bittet, es dreimal anzuhauchen

und dabei lebhaft an die Frage zu denken. So vertheilt er seine Eier weiter und ersucht endlich die Empfänger sie aufzuschlagen und zu sehen, ob nichts Besonderes daran zu entdecken sei. So wie das nun geschieht, werden die Antworten auf dem Weißen des Eies den Erstaunten sichtbar sein.

Im Finstern, Sternchen in die Luft zu schießen.

Man läßt trockene Erbsen in flüssigem Speck, bis sie davon durchdrungen werden, beliebig kochen und dann kalt werden. Dann ladet man ein Pistol mit einem schwachen Schusse Pulver, schüttet darauf ein wenig zerriebenes Pulver, dann die Erbsen, und auf diese wieder etwas zerriebenes Pulver. Ein solcher Schuß läßt nun bei Nacht die Erbsen als helle funkelnde Sterne erscheinen.

Grünen Salat in rothen zu verwandeln.

Wenn man Blätter von rothem Kohle in heißem Wasser abbrühet, so werden sie grün. Diesen angeblich grünen Salat stellt man in einer Schüssel vor die Zuschauer hin, und ersucht Einen von der Gesellschaft, gefälligst die Bereitung des Salats mit Oel und Essig vornehmen zu wollen. Während man nun dieses hinzugießt, und der Salat damit vermischt wird, färbt er sich augenbicklich roth.

Milch in Blut zu verwandeln.

Der Künstler stellt eine weiße Flasche voll Milch auf den Tisch, schenkt davon in einige Tassen etwas ein, trinkt davon, und läßt sie auch von einigen Zuschauern probieren. Nachdem sich nun herausgestellt hat, daß die Milch rein und unverfälscht ist, erklärt der Künstler den Zuschauern, daß dennoch diese, wie überhaupt jede Milch, mit Zucker vermischt, augenblicklich in Blut verwandelt würde, und daß daher namentlich vollblütigen Personen der Gebrauch des Zuckers zur Milch, also auch zum Kaffe und Thee, zu widerrathen sei. Zum Beweise dieser seiner Behauptung wolle er etwas Zucker in die Milch schütten, da dann sofort die Verwandlung der Milch in Blut vor sich gehen werde. Nun zeigt der Künstler einige Pülverchen gestoßenen Zuckers, kostet davon, und läßt sie kosten, verwechselt aber heimlich eins derselben mit einem Pülverchen von zwei Messerspitzen voll Weinsteinsalz, und schüttet es in die Milch, die davon augenblicklich blutroth gefärbt wird.

Die vom Tode auferstandenen gesottenen Krebse.

Man nimmt einige lebende Krebse und legt sie in Branntwein, wodurch sie eben so geröthet werden, als ob sie gesotten wären. Darauf legt man sie unten in ein Gefäß und bedeckt sie mit den gekochten Krebsen. Sie werden dann sehr bald hervorkriechen zum Erstaunen der Zuschauer, welche glauben müssen, daß todte Krebse wieder lebendig geworden.

Die chamäleonische Flüssigkeit.

Farbiges Wasser hervorzubringen, welches die Farbe wechselt, oder eine Flüssigkeit, welche, je nachdem man sie in verschiedene Gläser gießt, gelb, blau, schwarz und violet erscheint, ist der Zweck dieses Kunststückes, und wird dies in folgender Weise bewerkstelligt. Man thut etwas fein geschabtes Campecheholz in Wasser, und wenn dies sich röthet, füllt man es in eine Flasche. Darauf nimmt man drei Weingläser, spült das eine derselben mit Bordeaux-Weinessig, wirft in das zweite so viel pulverisirten Alaun, wie man zwischen den Daumen und den zwei andern Fingern halten kann, welches in einem reinen Glase nicht bemerkbar sein wird, und läßt endlich das dritte Glas so wie es ist. Gießt man nun das in der Flasche befindliche rothe Wasser in's erste Glas, so wird es eine strohgelbe Farbe bekommen und Madeira-Wein ähneln. Gießt man es in's zweite Glas, wird es blau erscheinen, und rührt man es um mit einem (heimlich) in starken Essig getauchten Eisen, dann wird es schwarz werden. Im dritten Glase aber wird das Wasser der Flasche eine violet röthliche Färbung annehmen.

Der feurige Springbrunnen.

Man fülle eine kupferne Kugel, worin ein auswärts sehr eng zulaufender Canal fest eingeschraubt werden kann, vor dessen Einschraubung mit Weingeist, worin noch etwas Kamphor aufgelös't sein kann, an, und setze solche auf ein Kohlenfeuer. Hierdurch wird der Weingeist in der Kugel

in einen Dunst aufgelöset werden, der sich mit großem Ungestüm zu der engen Oeffnung des Canals herauspreßt, und hoch in die Luft steigt. Hält man nun in die Nähe dieses Stromes ein brennendes Licht, so wird jenes sich entzünden und einen feurigen Springbrunnen darstellen, der eine Zeitlang dauern wird, besonders wenn die Oeffnung sehr klein ist.

Die Einrichtung kann auch so geschehen, wie sie Taf. II. Fig. 1. abgebildet ist. Die kupferne Kugel ist mit einer Röhre versehen, von der zwei Arme ausgehen, die sich aufwärts biegen und in enge Oeffnungen endigen. Die senkrecht von der Kugel heruntergehende Röhre ist mit einem Kork verstopft, und wird in ein Gestell von Blech gesteckt, welches seitwärts zwei kleine Schälchen trägt, worauf die beiden Arme der Röhre ruhen. Die Kugel wird, wie schon bemerkt, bis etwas über die Hälfte mit Weingeist gefüllt; auf die Schälchen wird ebenfalls Spiritus gegossen und angezündet. Durch diese Flamme wird die Luft in der Kugel erwärmt, und treibt den Spriet aus den engen Oeffnungen der Arme hinaus, und da diese gerade über dem Schälchen sind, worin der Spiritus brennt, so wird der hervorspringende Strahl angezündet.

Einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen.

Man lasse so viel Salz, als man mit drei Fingern fassen kann, in ein wenig Wasser auflösen und einen Faden von mittelmäßiger Stärke 24 Stunden darin liegen. Wenn

er dann herausgenommen und wieder trocken geworden, hängt man einen sehr leichten Ring an diesem Faden auf, und zündet ihn an, so wird der Faden verbrennen und der Ring dennoch daran hängen bleiben, wenn man nur den Ring während dieser Operation nicht bewegt. Sobald man aber diesen Faden berührt, wird er zerreißen, und der Ring muß herabfallen.

Die magische Todtenlampe.

In einem Näpfchen von Porzellan vermische man starken Weingeist mit etwas Kochsalz und ein wenig Schwefel, rühre Alles wohl durcheinander, lege einen baumwollenen Docht hinein, und zünde ihn an. Geschieht dies Abends, wenn alle Lichter ausgelöscht worden, so werden alle Umstehenden ein gespensterartiges gräuliches Ansehen bekommen. Der Zauberer kann, um größeres Aufsehen zu erregen, den Docht durch die electrische Maschine anzünden. Die Zuschauer, welche einer an dem andern eine Todtenblässe bemerken, noch aufmerksamer zu erhalten, hat er vorher in die Tasse eine dem Todtenkopfe ähnliche Figur von Schießpulver geknetet, gestellt, vergl. Fig. 6. Taf. I., welche, nach der Anzündung des Weingeistes, Funken von sich werfen muß und die Annäherung des Geistes andeutet, den man bei Geistervorladungen erwartet.

Der Vexirbecher.

Der Künstler zeigt einen Pokal, welcher mit Wein angefüllt und dann zugedeckt wird. Nach einigen Minuten

hebt er den Deckel ab, aber wie erstaunen die Zuschauer, da sie ihn völlig leer finden, ungeachtet Niemand ihn angerührt, auch nirgends auf dem Tische oder auf dem Fußboden ein Tropfen ausgelaufen erscheint. Man füllt ihn aufs neue, stellt ihn auf den Tisch, und nun bleibt er voll. Den Versuch zum dritten Male wiederholt, wird er wieder leer. Mit dieser Zauberei hat es folgende Bewandniß:

Der Becher ist von Blech und hat einen hohlen Fuß, der so viel Wein faßt, wie der Becher selbst. In diesem ist ein Heber, dessen kürzerer Schenkel sich im Becher, der längere aber in deu Fuß öffnet. Dieser Heber pflegt gewöhnlich in der Mitte des Bechers zu stehen; man könnte ihn indessen auch in der Seitenwand verstecken, wodurch die Sache noch überraschender werden würde. Vergl. Taf. II. Fig. 3. Wird nun der Becher ganz bis oben angefüllt, so füllt sich zugleich der Heber, und fängt, sobald er voll ist, an auszulaufen. Der Wein wird also aus dem obern Behältniß herausgezogen, und fließt in den hohlen Fuß hinab. Wird aber der Becher nicht ganz voll gefüllt, so füllt sich auch der Heber nicht ganz, und läuft also auch nicht aus.

Nach dem zweiten Versuche, den wir eben erzählten, hat der Künstler den Fuß unbemerkt ausgegossen, damit nachher beim dritten Male der Becher sich wieder ausleeren konnte.

Die Geistererscheinung.

Bei dieser wunderbaren Zauberei führt der Künstler die neugierige Gesellschaft in ein Zimmer, dessen Wände überall mit schwarzem Tuche oder Papier belegt sind, und

in welchem ein schwarz angestrichener Altar, einige Lichter und ein Todtenkopf oder eine Aschen-Urne steht. Der Zauberer macht um den Tisch herum einen Zauberkreis, und bittet die Zuschauer, diesen Kreis nicht zu überschreiten. Nun beginnt er seine Beschwörungsformeln zu sprechen und räuchert Mastix für gute, und übelriechende Sachen für böse Geister. Plötzlich erlöschen alle Lichter von selbst mit einem starken Knalle, es entsteht ein starkes Gepolter, und in diesem Augenblicke erscheint der citirte Geist in der Luft schwebend, und über dem Todtenkopfe so, daß er sich eine unaufhörliche Bewegung giebt, um in die Höhe fliehen zu wollen. Der Zauberer schlägt, um den Geist zum Stillstehen und zu einer Antwort zu nöthigen, die er ihm auf einige Fragen abzwingen will, mit einem Degen, einige Male mitten durch den Geist, welcher zugleich ein jämmerliches Geheul anstimmt. Bald darauf öffnet der Geist, der aus dem Todtenkopf in einer leichten Wolke herauf zu steigen scheint, den Mund; die Zuschauer sehen, daß sich der Mund des Todtenkopfes öffnet, und sie vernehmen die Worte des abgeschiedenen Geistes in einem rauhen fürchterlichen Tone, wenn ihm der Zauberer vorher einige Fragen vorgelegt hat. Während der ganzen Ceremonie fahren Blitze in dem Zimmer, doch nicht an der Seite der Zuschauer, umher; und sie vernehmen ein erschreckendes Geräusch von Sturm und anschlagendem Regen. Bald darauf brennen die Lichter von selbst wieder an, indem der Geist verschwindet, und sein Abschied erschüttert die Körper aller Anwesenden, um derentwillen der Geist aus seinem Grabe beunruhigt worden, auf eine empfindliche Art, und die Erscheinung nimmt mitten in diesem fühlbaren Schrecken, so ihre Nerven durchzuckte, ein Ende, indem

einer dem andern mit einer Todtenblässe im Gesichte zu fragen scheint, was er von dieser Schrecken erregenden Erscheinung denke.

Die Ausführung dieser Erscheinung geschieht in folgender Weise. Man weiß aus der Optik, daß das Licht der Zauberlaterne sowohl, als die Farben des gemalten Gegenstandes, nicht nur an der weißen Wand oder Leinewand, sondern auch auf dem Rauche oder Dampfe, sei er nun von Wasserdämpfen oder trocknem Rauche, abgebildet werden kann. Hierzu pflegt man einen vierseitigen Kasten anzuwenden, der etwa 4 Fuß hoch, und dessen Basis 7 bis 8 Zoll im Gevierten hat. Er muß sich aber nach oben zu etwas verengern, so daß er oben eine Oeffnung macht, die 6 Zoll lang und einen halben Zoll breit ist. Unten an diesem Kasten befindet sich eine Thür, die genau schließen muß, um eine Kohlenpfanne hinein zu setzen, auf welche man ein wohlriechendes oder stinkendes Räucherpulver kurz vor der Erscheinung aufstreut, dessen Rauch sich wie eine Wolke ausbreitet, wenn er durch die obere Oeffnung des Kastens heraufsteigt.

Auf diesen wolkenartigen Rauch richtet man das aus der Zauberlaterne ausstrahlende Licht, das man durch den Auszug der beweglichen Röhre in einen engern Raum zu bringen sucht. Man kann damit die gewöhnlichen Bilder einer Zauberlaterne, ungeachtet der Rauch sich fortwährend hinauf bewegt, in denselben fallen lassen, und dessen farbige Bilder mit den Händen greifen, sofern man die gedachte Röhre lang auszieht, und dadurch die Ausbreitung des Lichtkegels einschränkt, um dem Rauchbilde mehr Leben zu geben. Auf diesem Grundsatze nun beruhet die folgende Geisterer-

scheinung, oder die Erscheinung des Gespenstes, welches von dem Anblicke des schwarzen Leichentuches, von dem Knalle und von den erschreckenden Nebenumständen, die völlige Aehnlichkeit mit den bekannten Verstorbenen, in der aufgeregten Phantasie der Gesellschaft hervorbringt. So stark sind die Vorurtheile der Menschen; es hilft nichts, daß man weiß, daß sich unsere Sinne und besonders das Gesicht, im Finstern, wo unser Augenstern groß und weitgeöffnet ist, und also Riesenbilder sieht, weil Licht und Schatten in solchen Bildern unabgesetzt in einander fließen, und folglich auch unsere Urtheile täuschen. Man sehe den in der Wolke heraufwirbelnden Geist beweglich vor sich, man höre seine heisere, unnatürliche Stimme: sogleich verschwindet unsere Philosophie und wir zittern im Kreise, anstatt daß wir über die gerunzelte bedenkliche Stirn des Zauberers lachen sollten.

Zur Lösung unserer Aufgabe gehört eine kleine Zauberlaterne, die man in dem länglich vierseitigen Kasten (Taf. III. Fig. 2.) verbirgt, und vor die Röhre derselben setzt man einen schräg stehenden Spiegel, der beweglich sein muß, um den Lichtstrahl der Laterne so zu leiten, daß er durch die schräge Oeffnung oben an der Seite des Kastenaufsatzes, eben so schräg in die freie Luft hinauf geworfen werde. — Die Oeffnung kann durch eine Fallthüre, die oben oder unten 2 Bänder oder Gelenke hat, zum Auf- und Zuklappen beweglich gemacht werden. An sich ist die Oeffnung oval, von dem Kreise und dem Auge der Zuschauer abgekehrt, und zu dem Orte proportionirt groß, wo sie den ausfahrenden Lichtstrahl oder das Geisterbild abschneiden soll. Gerade über dem Rauchfange der Laterne hat der Kasten

einige Löcher, um den Rauch der Lampe abzuführen, ohne ihn sichtbar zu machen, und in eben diesen Ort senket man auch eine Pfanne von Blech ein, worinnen Sägespäne glimmen, oder Kohlen liegen, über die man das Räucherpulver streut, wenn die Geistercitirung begonnen hat.

An der magischen Laterne befindet sich ein Glas, das man nach Belieben in der Rinne a b hinab- und heraufziehen kann, und welches senkrecht steigt. Man befestige dieses Gemäldeglas an eine feine schwarze Schnur oder Kette, die über eine Rolle d geführt wird, und von d nach e zum Kasten hinausgeht, um dies Glas durch sein eigenes Gewicht leicht herabzulassen, wenn der Geist erscheinen, oder in die Höhe zu ziehen, wenn dieser verschwinden soll. Auf diese kleine Glasscheibe malt man mit durchsichtigen Farben den Geist in einer beliebigen Figur, indem man den übrigen Theil schwarz anstreicht, oder die Figur mit Wolken umgiebt. Allein hier findet man Schwierigkeiten vor, die nicht Jeder ausführen kann. Der Zeichner muß nämlich das Bild zu verzerren wissen, weil der Lichtstrahl schräg in den wellenden Rauch hinaufsteigen muß, und der Geist im Rauch viel länger erscheint, als er wirklich gemalt ist. Man löse auch unter jenen gordischen Knoten diesen erst auf; genug, daß der Kopf des Geistes in der Wolke zuerst aus dem Todtenkopfe heraussteigt. Endlich verschwindet der optische Geist, sobald man die Schnur anzieht, und von der Laternenröhre entfernt. Ich muß übrigens bemerken, daß der Todtenkopf ganz gut wegbleiben kann, weil dieser die Ausführung nur sehr erschwert.

Wenn man die Lampe angezündet, den Spiegel unter seinen rechten Grad gerückt, den Kasten verschlossen, der die-

Figur von einem Sarge haben kann, die Gesellschaft vor Schrecken gewarnt, Weyrauch in die eingelassene Pfanne gestreut, die Fallthür aufgehoben, und die Schnur leise herabgelassen hat, so fängt die Erscheinung allmälig an, und wenn man merkt, daß der Rauch bald aufhören will, so zieht man an der Schnur, welche die Figur verschwinden macht, und verschließt die Fallthür wieder. Uebrigens erscheint der Geist nicht eher, bis die Lichter durch einige ins Licht eingesteckte und mit Weingeist angefüllte Knallkügelchen von dünnem Glase ausgelöscht sind. Der Tisch mit dem Kasten sei hoch genug, und die Klappenöffnung, durch die der Lichtstrahl schräg hinauf geht, dem Auge der Gesellschaft zugekehrt.

Wem die Sache umständlicher zu machen ein Vergnügen macht, der kann in einem Nebenzimmer, durch ein kleines Loch in der Wand, welches dem Tische nahe ist, einen Freund, bei gewissen verabredeten Worten, durch einen thönernen Pfeifenkopf und Pfeife, das schwefelgelbe, zarte Pulver des Semen lycopodii, oder Hexenmehl über die Spitze einer Lichtflamme in das finstere Zimmer schräg in die Höhe von dem Todtenkopfe heraufblasen, um nacheinander Blitze entstehen zu lassen, welche die Erscheinung ankündigen.

Den Hagel und Regen nachzuahmen, so wie den Sturm, werde ich bei den mechanischen Künsten anbringen. Zum Knallen lege man zuletzt, wenn der Geist verschwinden soll, etwas Knallpulver in einem Scherben auf die Kohlen.

Das Wichtigste bei der ganzen Sache, die Stimme und Antwort des Geistes auf die vorgelegten Fragen, kommt

auf eine geschickte Verabredung mit einem Freunde im Nebenzimmer an. Da der eine Fuß des Tisches hohl ist, und gerade über seiner Oeffnung im Tischblatte den Todtenkopf über sich stehen hat, so hört und antwortet der Freund im Nebenzimmer durch eine Blechröhre in der Wand, er winselt bei den Streichen des Degens, im Namen des Geistes dadurch, und macht, wenn er einen Draht ziehet, daß sich der bewegliche Unterkiefer des Todtenkopfes im Gelenke öffnet, zu reden scheint, und die Stimme dem Geiste zuführt; er schüttelt eiserne Ketten, und rollt auf einem schräg liegenden hohlen Brette eine eiserne Kugel. Genug der Sprecher des Elisiums darf nur sein Ohr an die Röhre halten, auf das Tempo Acht geben, und eine lamentable Stimme zu machen wissen, um die optische Gaukelei sehr wahrscheinlich zu machen.

Das unauslöschbare Licht.

Der Künstler verfertigt sich ein Licht von reinem Wachs und Schwefelblumen, indem er von beiden Dingen ein gleiches Quantum zusammenschmilzt und ein Licht daraus gießt. Hält er nun ein solches angezündetes Zauberlicht einem Zuschauer hin, so wird dieser nicht leicht im Stande sein, es auszublasen.

Der Feuerfresser.

Der Zauberer reibt sich die Hände, den Mund, die Lippen, Zunge, Zähne und Gaumen mit Schwefelgeist, und der davon entstehende brennende Schmerz tödtet das Gefühl

auf einige Zeit. Nach solcher Vorbereitung nimmt der Künstler eine glühende Kohle in den Mund, ohne sich weiter damit zu verletzen. Doch bleibt dies immer ein höchst gefährliches Experiment.

Zucker auf einem Papierblatt zu schmelzen.

Wenn man ein Stück Papier mit Puderzucker bestreut, und solches über die Lichtflamme hält, so wird der Zucker schmelzen, ohne das Papier zu verbrennen, nur muß man darauf achten, daß das Papier überall reichlich mit Zucker bestreut ist, sonst würde die Lichtflamme durchbrennen.

Die Verwandlung eines lebendigen Menschen

in einen Bären, einen Baum, oder jedes beliebige Thier.

Zu dieser Hexerei läßt man sich einen Bär, einen Löwen, eine Katze oder ein Thier, in welches man sich zu verwandeln gedenkt, von Holz schnitzeln, und es mit seinem natürlichen Pelze bekleiden. Alle Thiere sitzen auf ihren Hinterfüßen. Ferner läßt man einen kleinen Kirschbaum, der eben Früchte trägt, aus der Erde heben, oder recht barocke Menschenfiguren verfertigen. Alle diese Figuren sind inwendig hohl, folglich leicht, und an dem Fuße mit einer eisernen Spitze versehen. An der Seite desjenigen Zimmers, worin man die Verwandlung vornehmen will, bringt man einen Bretterverschlag für die Figuren an, welchen man durch einen Schieber öffnen kann, weil den Zuschauern natürlich die Figuren verborgen bleiben müssen.

In die Stubenthür wird eine kleine Oeffnnng geschnitten, nach der Größe des dreieckigen gläsernen Prisma, etwa 5 Zoll lang und 2 Zoll hoch. Das Prisma selbst wird nach dem gehörigen Winkel in einem Rahmen befestigt, und dieser Rahmen muß sich vor der in der Thür befindlichen Oeffnung in einer Nute hin- und herschieben lassen. Auf diese Art kann man aus dem Vorzimmer mit bloßen Augen in das Zimmer selbst sehen, wo man dann den Künstler in seinen gewöhnlichen Kleidern erblickt, sobald man das Prisma vorschiebt. Rückt man dieses aber an seine erste Stelle, und sieht durch dasselbe in's Zimmer, so erblickt man den Anfang der Verwandlung. Außerdem sitzt unser Zauberer hinter einem kleinen Vorhange, welchen er nach Umständen auf- oder niederlassen kann.

Vor Beginn der Zauberei führe man die Zuschauer in das Zimmer, und stelle ihnen frei, dasselbe zu untersuchen, weil man sicher sein kann, daß Niemand Verdacht auf die Thür oder den Bretterverschlag hegen wird. Nach der Untersuchung des leeren Zimmers verlassen es die Zuschauer, um sich vor die Thür zu stellen. Sie schieben das Prisma auf die Seite, und sehen den Zauberer in seinen gewöhnlichen Kleidern. Nach einer kleinen Weile läßt derselbe den Vorhang nieder, holt z. B. den Bär aus dem Verschlage, steckt ihn mit der Spitze an die Decke des Zimmers über sich, mit dem Kopfe nach der Erde gekehrt, zieht den Vorhang wieder auf. Schauen die Zuschauer nun durch's Prisma, so werden sie nicht wenig erstaunen, daß der Zauberer in einen Bären verwandelt ist. Während dieser überraschenden Verwandlung schieben die ungeduldigen Zuschauer das Prisma neugierig auf die Seite, weil sie an-

fangen Verdacht darauf zu werfen; allein sie erstaunen, daß sie selbst von der wiederholten und immer wechselnden Veränderung die Ursache sind, und daß sie bald die Erscheinung des Bären, bald den Anblick des auf einem niedrigen Sessel sitzenden Zauberers nach ihrer eigenen Willkür hervorzubringen im Stande sind, ohne die Ursache davon zu begreifen.

Die angenehmste Ueberraschung bringt der Kirschbaum mit seinen Blättern und Kirschen hervor. Während des ganzen Experiments bleibt die Thür verschlossen, damit der Zauberer nicht mitten in seiner Verwandlung gestört werden kann, welcher in einiger Entfernung das Laub des Baumes vermittelst eines Blasebalges in Bewegung setzt. Nach beendigter Vorstellung, bei welcher der Künstler bald als Bär, bald als Bettler, bald als Maus auftrat, öffnet man das Zimmer, um zu zeigen, daß Alles leer und unverdächtig gewesen. In der That fällt die Verwandlung in eine Maus den Zuschauern am meisten auf, welche auf niedrigen Bänkchen sitzt, sich durch eine gewundene Drahtfeder bewegt und im Kreise herumläuft.

Das scheinbar doppelte Geldstück.

Man fülle einen gläsernen Becher ganz voll mit klarem Wasser, lege ein Stück Geld hinein und decke nun einen Teller verkehrt darüber. Hierauf lege man eine Hand auf den Boden des Tellers und mit der andern Hand fasse man den Becher, decke so Beides auf einander und wende Alles geschwind um, daß keine Luft eindringen und kein Wasser herauslaufen kann. Wenn man nun das Geldstück,

das jetzt auf dem Teller liegen wird, betrachtet, so wird es nicht nur viel größer zu sein scheinen, sondern man wird auch noch ein wenig höher über demselben solches in seiner natürlichen Größe erblicken. Wer also die wunderbare Wirkung der Strahlenbrechung nicht kennt, der wird glauben, daß unter dem Becher wirklich zwei Stücke Geld von verschiedener Größe liegen; hebt man aber den Becher auf, so verschwindet das Blendwerk, und der Irrthum wird erkannt.

Der Zauberbecher.

Auf den Boden eines Bechers, wie unter Fig. 4, Taf. II., werden drei Münzen gelegt, die erste bei a, die zweite bei b und die dritte bei c. Dann stelle man eine Person so, daß ihr Auge sich etwa bei d befinde, von wo aus die Person nicht weiter in das Gefäß, als bis e, die Geldstücke also nicht sehen kann. Gießt man nun recht behutsam klares Wasser in den Becher, so wird man der Person die drei Münzen sehen lassen können, ohne daß das Auge seinen Standpunkt verändert. — Wenn das Wasser bis f steigt, so wird a, wenn es bis g steigt, a und b, und wenn es endlich bis h heraufsteigt, werden alle drei Münzen, a, b und c sichtbar werden.

Der an die Wand klebende Seidenstrumpf.

Ein weißer und ein schwarzer seidener Strumpf werden bei kalter trockener Witterung übereinander gezogen, so daß der schwarze außen ist, und etliche Stunden getragen,

mit den Händen stark gerieben und dann dergestalt auseinander gezogen, daß man den weißen am obersten, den schwarzen am untersten Ende berührt. So bleiben die Strümpfe aufgeblasen, wenn man sie auszieht, und bleiben kleben, wenn man sie an eine ebene Fläche, an eine Wand, Thür und dgl. wirft.

Das unverbrennliche Taschentuch.

Man taucht ein Taschentuch erst in reines Brunnenwasser, windet es aus, aber nicht zu stark, und giebt vor, es noch einmal in Wasser zu tauchen. Allein jetzt taucht man es in Weingeist. Wenn man dann das Tuch auf einer Gabel oder Scheere über eine Lichtflamme hält, so wird es über und über brennen, ohne die geringste Brandspur zu hinterlassen; denn es brennt nur der Weingeist darin ab, weil es vorher mit Wasser durchnäßt wurde.

Eine Nähnadel auf dem Wasser schwimmen zu lassen.

Es ist bekannt, daß das Wasser auf der Oberfläche den meisten Zusammenhang hat und hart ist, dies empfindet man, wenn man mit der Hand stark darauf schlägt. Legt man nun eine dünne trockene Nähnadel behutsam der Länge nach auf das Wasser, so wird man sehen, daß sie schwimmt. Wird aber das Gefäß mit dem Wasser gerüttelt, dann wird die Nadel sogleich zu Boden sinken.

Die Kunst, mit einem Filzhute auf Papier zu schreiben.

Bevor man dies Kunststück ausführt, muß man heimlich dasjenige mit Talg auf ein Papier schreiben, welches hernach der Hut darauf schreiben soll; hierzu ist das Fett von einem Talglicht, besonders dasjenige, welches öfters von den Lichtstöcken in dünnen Stengelchen herunterläuft, am dienlichsten, weil sich mit denselben feiner als mit größeren Fettstücken schreiben läßt. Niemand wird so leicht bemerken, daß auf dem Papiere etwas vorgeschrieben ist. Man nimmt dann den Hut, legt das Papier auf den Tisch, und schlägt mehreremal auf die mit Talg beschriebene Seite, worauf man zum größten Erstaunen sehen wird, daß Alles, was man vorher mit Talg geschrieben hatte, jetzt auf dem Papiere zum Vorschein kommt.

Das wunderbare Errathen.

Man schneide eine Anzahl Kärtchen, etwa 24, aus Papier, schreibe darauf die Zahlen 1 bis 24 und theile solche in zwei Haufen, deren erster die Zahlen 1 bis 12 und der andere 13 bis 24 enthalte; dann gebe man zweien Personen jeder einen dieser Haufen mit der Aufforderung, sich zwei oder drei Blätter davon auszuziehen und zu merken. Nachdem beide Personen ihre Karten genau betrachtet haben, fordert man sie auf, solche wieder in den Haufen hineinzustecken, wobei aber die Vorsicht gebraucht werden muß, beide Haufen heimlich zu verwechseln, und zwar so, daß diejenige Person, welche ihre Kärtchen aus dem ersten

Haufen gezogen, nun den zweiten Haufen erhalte und dafür die andere Person ihre aus dem zweiten Haufen gezogenen Karten in den ersten stecke. — Sieht man nun beide Haufen durch, so wird man die zu den Haufen nicht gehörenden Blätter sogleich finden und folglich jeder Person mit Bestimmtheit sagen können, welche Blätter sie gewählt hatte.

Bier und Wasser aus einem Glase zu trinken.

Man gießt ein Bierglas halb voll Bier, legt ein Stückchen Leinwand darüber, und gießt durch dies behutsam, wie durch ein Sieb, Wasser auf Bier. Wegen der Schwere des Bieres vermischt sich das Wasser nicht mit demselben, sondern bleibt darauf stehen, so daß man es abtrinken kann, ohne Bier mit zu bekommen. Um nun auch das Bier zu trinken, darf man nur einen Pfeifenstiel oder eine Federspule hineinstecken und es unter dem Wasser hervorholen.

Ein Weinglas mit einem Schwämmchen oder einer Oblate in ein Gefäß mit Wasser zu drücken, ohne die Oblate zu durchnässen.

Um dies Kunststück auszuführen, muß man das offene Ende des Glases rasch in's Wasser drücken und man wird finden, daß das Wasser nicht bis zum Schwämmchen, oder zu der Oblate am Boden des Glases gelangen kann, weil die eingeschlossene Luft, die sich in dem Glase befindet, nicht so zusammengedrückt werden kann, daß das Schwämmchen erreicht und naß wird.

Ein volles Bierglas kopfüber zu schwenken, ohne etwas zu verschütten.

Man umgebe ein Bierglas oder auch einen Becher ziemlich oben mit einem Bindfaden und befestige an beiden Seiten des Bechers an dem Faden eine etwa drei Ellen lange Schnur, indem man das eine Ende derselben an der einen Seite und das andere Ende an der andern mittelst eines Knotens befestigt. Man vergleiche Taf. V. Fig 6., wo das Glas und die Schnur so dargestellt sind, wie ersteres sich im Schwunge befindet. Nun fülle man das Glas bis auf drei Viertel seiner Höhe mit Wasser oder Bier, fasse dann die Schnur so, daß das Glas an ihr horizontal schwebt, schwenke das Glas erst nur wenig, dann mehr, und endlich im Kreise; — es wird so das Glas auch nicht einen Tropfen vom Wasser entfallen lassen, selbst dann nicht, wenn es ganz umgekehrt in der höchsten Stelle des Umschwunges sich befindet.

Der Schein eines Gegenstandes durch den Hohlspiegel.

Der Künstler setzt einen Hohlspiegel, der wenigstens zehn Zoll Durchmesser hat, hinter eine Bretterwand, und von dieser Wand so weit entfernt, als der vierte und halbe Theil des Durchmessers seines Kreises beträgt. In die Wand wird ein rundes oder viereckiges Loch von 7 bis 8 Zoll, von gleicher Höhe und gerade dem Hohlspiegel gegenüber angebracht. Hinter die Wand stelle man ein helles Licht, welches aber durch diese Oeffnung nicht gesehen werden kann, und welches das hinter die Wand auf der Spiegelseite ge-

stellte Objekt beleuchtet, ohne auf den Hohlspiegel aufzufallen. Ueber dieses Wandloch hinter der Wand stelle man das Objekt, z. B. eine Blume, verkehrt. Vorne an die Wand und unter dieses Loch stellt man ein kleines Gefäß, dessen oberer Theil in gleicher Linie mit dem Untertheile des Loches steht, damit das Auge diese Blume außer dem Hohlspiegel betrachten könne, als ob ihr Stengel aus dem unter das Loch gesetzten Gefäße hervorkäme. Zwischen dem hintern Theile der Wand und dem Spiegel streiche man den Raum schwarz an, um das Reflektiren des Lichtes zu vermeiden, denn es muß der Hohlspiegel so wenig als möglich beleuchtet werden.

Stellt man nun eine Person vor die Wandöffnung, hinter welcher der Spiegel in gerader Linie sich befindet, so erblickt sie die Blume auf dem Gefäße, die doch hinter der Wand verborgen ist, und sie wird glauben, die Blume von dem Gefäße wegnehmen zu können, obgleich es nur ihr Schein ist. So lassen sich durch Hohlspiegel auch Gemälde, Personen, Gespenster 2c. darstellen. Man vergleiche den Artikel: die Geistererscheinung.

Die Laterna Magika oder Zauberlaterne.

Eine solche Zauberlaterne kann viel Unterhaltung gewähren. Da die Einrichtung des hierzu nöthigen Apparats billiger gekauft werden kann, als man ihn selber verfertigt, so wollen wir uns hier nicht damit aufhalten, die Einrichtung des Apparats zu beschreiben, sondern auf eine nicht gewöhnliche Anwendung aufmerksam machen.

Man setze, statt der gemalten, Figuren von Kartenpapier, welche sauber ausgeschnitten werden, auf die Glastäfelchen, mache einige Theile derselben durch Gelenke beweglich, etwa wie dies Taf. VI. Fig. 2 dargestellt ist, und lasse davon längs dem Rahmen seine Fäden hinlaufen, womit man sie verschiedene Bewegungen machen läßt, in welchem Falle sie unendlich mehr überraschen werden, als die gewöhnlichen durch zwei Glastafeln, besonders wenn man zwei so eingerichtete Tafeln zugleich spielen läßt.

Die Wünschelruthe.

Man nimmt einige hölzerne Schachteln und ersucht Jemanden, in eine derselben ein Stückchen Metall zu verbergen, und erbiete sich, es zu errathen, in welcher Schachtel das Metallstück sich befindet, ohne eine der Schachteln zu berühren. Um dies auszuführen, läßt man die Schachteln einige Zeit zuvor an der Sonne sich erhitzen. Dann hält man seine Wünschelruthe darüber, an welcher ein Korkkügelchen an einem seidenen Faden herabhängt, vergl. Taf. III. Fig. 1, und durch dessen Anziehung man erkennen wird, in welcher Schachtel das Metallstückchen sich befindet. Die Ursache dieser Erscheinung beruht auf der Electricität der Metalle.

Ein Kunststück mit einem kleinen Geldstücke.

Man stecke in der Höhe desjenigen, welcher dies Kunststück vollführen soll, ein Messer oder sonst etwas in die Wand und lege am Ende des Heftes ein kleines Geldstück,

heiße ihm dann sein linkes Ohrläppchen mit zwei Fingern der rechten Hand halten, die linke Hand durch den rechten Arm stecken, das linke Auge zumachen und so überzwerch oder quer über auf das Messer zugehen und mit dem linken Zeigefinger das kleine Geldstück herabschlagen. Er wird sich lange vergebens bemühen, bis er den Vortheil ersieht und es ihm gelingt, und so lange dies nicht geschieht, zur allgemeinen Belustigung der Zuschauer beitragen. So wird demselben auch die Spitze eines in die Höhe gehaltenen, doch ihm erreichbaren Stäbchens mit dem Finger zu berühren, fast nicht gelingen, wenn er, wie es ihm geheißen wird, das eine Auge zumacht, den Finger überzwerch bringt und auf das Stäbchen rasch zugeht.

Eiszapfen im Zimmer auf dem Tische anfrieren zu lassen.

Der Künstler nimmt einen Eiszapfen, schabt ihn an dem dickeren Ende möglichst eben, so daß er dadurch zum Stehen tauglich werde. Dann aber bestreue man die abgeschabte Stelle und um sie herum mit Salz und stelle den Eiszapfen aufrecht auf den Tisch; — zum Erstaunen der Zuschauer wird bald darauf derselbe auf dem Tische anfrieren.

Der Zauberkasten.

Man fertige ein Kästchen an, etwa 15 Zoll lang, eben so breit und hoch, mache an jeder Seite des Kästchens eine ovale, 10 Zoll hohe und 7 Zoll breite Oeffnung, und stelle in dem Kasten selbst 2 Spiegel mit ihren Rücken gegen ein-

ander und zwar senkrecht, so daß sie das Kästchen in diagonaler Richtung durchschneiden, wie dies Taf. II. Fig. 7 dargestellt ist. Die vier Oeffnungen werden mit durchsichtigen Gläsern versehen, und jede Oeffnung besonders mit einem Vorhange dergestalt bedeckt, daß sich alle vier Vorhänge mit einem Male aufziehen lassen. Man stelle nun das Kästchen auf einen kleinen Tisch und stelle an jede der Oeffnungen, in kleinen aber gleichen Entfernungen von der Büchse, eine Person, und mache den vier Personen bemerklich, daß sie sich einander selbst in den Spiegeln erblicken können, indeß jede von ihnen, anstatt sich selbst, die ihr nächste Person, jedoch so sehen wird, als stände diese ihr gegenüber. Ihre Ueberraschung muß aber den höchsten Grad erreichen, da es für sie fast unmöglich ist, die verborgenen Spiegel zu entdecken. Das Zauberkästchen kann auch in Verhältniß kleiner gemacht werden; nur ist die Wirkung dann nicht so überraschend.

STADTBIBLIOTHEK * AUGSBURG *

Eine Gans in einem Sacke zu braten.

Man nimmt eine gerupfte, völlig zum Braten zubereitete Gans, füllt solche mit Butter aus, bringt sie dann in eine blecherne Büchse und steckt der Länge nach durch die Gans einen zum Rothglühen gebrachten Stahl, wie solcher in einer Bratmaschine benutzt wird, worauf man die Büchse verschließt und dieselbe vor den Augen der Zuschauer in einen Sack wickelt. Wird nun nach einigen Stunden die Büchse geöffnet, so wird man eine gut gebratene Gans erhalten. Soll dies Kunststück mit einem Küken gemacht wer-

den, so ist die Ausführung dieselbe, nur muß das Küken weit schneller aus der Büchse genommen werden.

Wasser in einem Glase anzuzünden.

Der Künstler reicht den Zuschauern ein Glas Wasser mit der Bitte, sich zu überzeugen, daß es wirklich reines Wasser sei; hält aber unbemerkt ein Gläschen mit Vitriolnaphtha in der Hand verborgen, und indem er das Glas mit Wasser wieder in Empfang nimmt, und damit nach seinem Tische zurückkehrt, um es wieder auf denselben zu setzen, gießt er durch eine geschickte Bewegung der Hand schnell den Vitriolnaphtha in das Wasser, wovon man nichts bemerken kann, da der auf dem Wasser schwimmende, helle und durchsichtige Naphtha von dem Wasser nicht zu unterscheiden ist. Kommt man nun mit einer Flamme der Oberfläche des Wassers nahe, so wird sich dies anscheinend entzünden und so lange brennen, als Stoff durch den Naphtha dazu vorhanden ist.

Blei in kochendem Wasser zu schmelzen.

Der Künstler bringt der Gesellschaft ein Kohlenbecken, über dessen glühenden Kohlen eine Schale mit kochendem Wasser steht. Er zeigt hierauf ein Stückchen Blei vor und wirft es in das siedende Wasser, worin das Blei schnell schmilzt. Das vorgezeigte bleiähnliche Metall ist aber nicht wirklich Blei, sondern es besteht aus einer Mischung von einem Theile Zinn, einem Theile Blei und zwei Theilen Wismuth, welche Mischung im kochenden Wasser flüssig wird,

und dasjenige Metall ist, dessen sich die vorgeblichen Feuermenschen bedienen, um geschmolzenes Blei in der Hand zu halten; indem sie die Hand vorher mit einer Beitze gegen einen solchen Grad von Hitze unschädlich gemacht haben. Solche Beitze besteht aus gut pulverisirtem Alaun, welcher in so viel Schwefelsäure, als dazu erforderlich ist, aufgelöst wird, worauf die ätzende Auflösung mit so viel Wasser verdünnt wird, als dazu nöthig ist, daß sie die Haut nicht zu stark angreife, worauf sie auf der Haut eintrocknen muß. Wenn mit dieser Beitze Tuch, oder auch sogar Haare oder Wolle gebeitzt werden, so widerstehen sie dem Feuer bis zu einem gewissen Grade.

Ohne Uhr jeder Zeit zu erfahren, welche Stunde es sei.

Man hält einen gewöhnlichen goldenen Ring an einem Faden in die aufrechtstehende Höhlung eines Trinkglases, wobei man den Faden nur leicht zwischen dem Daumen und Zeigefinger hält (man vergleiche Fig. 4, Taf. VIII.) und der Hand durch Aufstützen des Ellbogens auf den Tisch Festigkeit giebt. Bei ruhiger Haltung fängt der Ring an Pendelschwingungen zu machen und schlägt dann so oft an die innere Glaswand, als es an der Zeit ist, worauf er nach und nach wieder zur Ruhe zurückkehrt. Man nennt dies einen siderischen Pendel; nach den neuesten Beobachtungen leistet jedes Metall in dieser Form, nur nicht in zu großen Stücken, dieselben Dienste.

Wasser ohne Topf über einem Lichte zu kochen.

Man nimmt ein Karte, oder auch nur ein Stück Papier von derselben Größe, biegt die vier Seiten etwa einen Daumen breit in die Höhe und gießt in dieses so geformte Kästchen Wasser. Wenn man dieses Kästchen lange genug über ein brennendes Licht hält, so wird das Wasser darin sieden, ohne daß das Papier durchbrennt.

Einen Ring aus einem Teller mit Wasser zu nehmen, ohne die Hand zu benetzen.

Auf einen flachen Teller gieße man ein halbes Bierglas voll Wasser und werfe einen Ring hinein. Dann halte man unter ein umgekehrtes Bierglas einen brennenden Fidibus, so daß die Luft im Glase durch die Hitze verdünnt wird, und stürze darauf dasselbe rasch auf den Teller. Alles Wasser wird nun von dem Teller in's Glas ziehen und man kann den Ring von demselben abnehmen, ohne die Finger zu benetzen.

Eine Kerze, die im Wasser sich selbst entzündet.

1 Loth Schwefelpulver, 2 Loth ungelöschten Kalk und ½ Loth Wallnußöl mischt man unter 1¼ Pfund flüssig gemachtes weißes Wachs und verfertigt daraus über einen aus Baumwolle gemachten Docht eine Kerze. Wird diese in Wasser gelegt, so gewährt es einen angenehmen und überraschenden Anblick, zu sehen, wie sich diese Wachskerze im Wasser von selbst entzündet.

Das plötzlich ausgelöschte und schnell wieder angezündete Licht.

Der Künstler stellt zwei kleine menschliche Figuren einander gegenüber, wovon jede ein kleines Röhrchen von einem Federkiele in dem Munde hält. Dann bringt er die Flamme eines Lichtes vor die Oeffnung der einen Figur, welche sogleich das Licht knisternd ausbläs't. Hierauf nähert er sich mit dem noch glimmenden Dochte des ausgelöschten Lichtes der Mündung des Röhrchens der gegenüber stehenden Figur, wo sich das Licht sogleich wieder mit einer hellen Flamme entzündet.

In die Mündung des Röhrchens der ersten Figur hatte der Künstler ein wenig Schießpulver geschüttet, welches durch die ihm genäherte Lichtflamme verpuffte und das Licht auslöschte. In die Röhre der auf die andere Seite gestellten Figur hatte der Künstler ein Stückchen Phosphor gesteckt, wodurch der noch glimmende Docht des ausgelöschten Lichtes sich schnell wieder entzündete, als dieser den Phosphor berührte.

Einen Kanonenschlag ohne Pulver hervorzubringen.

Eine straff aufgeblasene, feuchte Thierblase hänge man an den heißen Ofen, oder bringe sie in die Nähe eines Feuers oder einer Lampe. Sobald nun die in der Blase befindliche Luft durch die Wärme ausgedehnt wird, zerplatzt die Blase mit einem starken, dumpfen Schalle, der, wenn die Blase recht groß und straff ist, einem Kanonenschlage gleicht.

Salat in einer halben Stunde wachsen zu lassen.

Ein überraschendes Wunder ist es, wenn der Künstler etwa in einer halben Stunde Salatpflanzen aus dem Samen hervorsprießen läßt. Er stellt nämlich eine offene mit Erde angefüllte Büchse auf den Tisch. Vor den Augen der Zuschauer säet er Salatsamen in die Erde, die er mittelst einer kleinen fein durchlöcherten Gießkanne mit Wasser begießt und das Gefäß ruhig stehen läßt. Etwa nach einer halben Stunde sieht man die zarten Salatpflanzen emporsprossen und zu einer ziemlichen Höhe sich ausbilden. Der Künstler läßt den Salat oder Petersiliensamen, den man wachsen lassen will, 24 Stunden in einen guten starken Weingeist eingeweicht liegen und säet ihn in ein Erdreich, das aus zwei Theilen guter Gartenerde und einem Theile darunter gemischtem ungelöschten Kalk besteht. Wird nun diese Mischung und der da hinein gesäete Samen vermittelst einer fein durchlöcherten Gießkanne wie durch einen sanften Regen durchdrungen, so wird durch die sich entbindende Hitze des gelöschten Kalkes die genannte Erscheinung erfolgen.

Die Wiederergänzung eines verbrannten Fadens.

Die Ueberraschung beruht auf demselben Grundsatze, wie die Kunst, einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen. Man läßt auch hier einen Zwirnsfaden einige Stunden lang in Wasser, worin gewöhnliches Küchensalz gesättigt war, und trocknet ihn dann wieder an freier Luft. Hierdurch wird der Faden so stark von dem Salzwasser durchdrungen, daß er, angebrannt, zwar verkohlt,

aber dennoch ein daran gehängter Ring daran hängen bleibt. Wird aber der Faden zwischen den Händen gerieben so zerstiebt er in Asche und blos der Ring bleibt zurück.

Von vorn herein hält der Künstler einen zweiten gewöhnlichen Zwirnsfaden zusammengerollt zwischen den Fingern, und zwar zwischen dem Gelenke des Daumens und Zeigefingers der linken Hand versteckt, bereit, den er während des Zerreibens des vorigen Fadens in die Hand fallen läßt und ihn nun, als aus der Asche hervorgezaubert, den überraschten Zuschauern zeigt.

Der sich selbst bewegende goldene Ring.

Der Zauberer hängt einen goldenen Ring, an einen Zwirnsfaden geknüpft, ziemlich dicht über ein auf dem Tische liegendes feines Taschentuch. Der Ring wird nun so lange ruhig bleiben, bis heimlich ein anderer Ring unter das Tuch geschoben oder gezogen wird, worauf zum Erstaunen der Zuschauer der Ring am Faden anfangen wird, sich im Kreise zu bewegen.

Wein aus einem Stückchen Holz zu pressen.

Der Künstler hat ein kleines Schwämmchen in Wein getaucht und oben zwischen dem linken Ohre verborgen. Nun zeigt er der Gesellschaft ein kleines Stückchen Holz und zugleich seine völlig trockene Hand. Hierauf streift er die Rockärmel in die Höhe, um zu zeigen, daß dort kein Wein verborgen sein könne, und ergreift das Holz mit der offenen trockenen Hand, bringt es unter einem Hokuspokus

hinter den Kopf in die Gegend des verborgenen Schwämmchens, erfaßt unbemerkt schnell das Schwämmchen zwischen zwei Finger der das Messer haltenden Hand, bringt solche über eine auf dem Tische stehende Schüssel, drückt in dieselbe den scheinbar aus dem Holze kommenden Wein, läßt dann das Hölzchen auf den Tisch fallen und zeigt nochmals die offene Hand, woraus das Schwämmchen geschickt entfernt wurde.

Eine verbrannte Schrift auf der Hand wieder erscheinen zu lassen.

Mit starkem Salzwasser, worunter etwas arabisches Gummi gemischt, schreibt der Zauberer irgend eine Sentenz auf die Handfläche und läßt dies trocknen. Ganz dasselbe wird auch mit schwarzer Dinte auf ein Stück Papier geschrieben und dies läßt der Künstler von Jemandem aus der Gesellschaft verbrennen und sich die Asche davon geben, die er dann auf die Stelle der Hand, wo sich die heimlich geschriebenen Worte befinden, unter Hokuspokus hin- und herreibt. Zu nicht geringem Erstaunen kann er der Gesellschaft die Hand zeigen, auf der sich nun die verbrannte Sentenz deutlich zeigen wird.

Die Sonnen- und Mondkreise.

Läßt man einige Tropfen Alaun-Auflösung auf ein Stück Glas fallen, so crystallisiren sie sich schnell in kleine, flache, dem Auge kaum sichtbare Punkte. Hält man nun das Glas dicht an's Auge und sieht dadurch auf die Sonne,

den Mond oder einen anderen leuchtenden Körper, so wird man um denselben drei verschiedenfarbige Kreise in einer gewissen Entfernung von einander gewahr werden.

Läßt man zu obigem Zwecke Salz von einer bestimmten Farbe sich auf dem Glase crystallisiren, dann wird dieses einen verschönernden Einfluß auf das Ansehen der Kreise ausüben.

Ein Geldstück verschwinden machen, ohne es zu berühren.

Man nimmt ein recht blankes Geldstück und legt es in eine mit Wasser bis an den Rand gefüllte flache Schüssel, wenn man darauf Jemand aus der Gesellschaft einige Schritte von da sich hinstellen läßt, so wird er das Geldstück deutlich sehen können. Während er vollkommen ruhig an seinem Platze stehen bleibt, schöpft man vor seinen Augen das Wasser aus der Schüssel, ohne das Geldstück anzurühren. Sobald dies geschehen ist, wird der Betheiligte das Geldstück nicht mehr in der Schüssel erblicken, weil es nämlich hinter dem Rande der Schüssel liegt und vorher nur mittelst des Wiederscheins vom Wasser sichtbar war.

Die Wunderflasche.

Mit einem Glaser=Diamant sticht man eine Anzahl kleiner Löcher in den Boden einer dunklen Flasche. Man setzt sie darauf in ein Gefäß mit Wasser, so daß bloß die Mündung über dem Wasser ist. Dann füllt man die Flasche mittelst eines Trichters und pfropft sie gut zu, während sie

noch im Gefäße steht. Darauf nimmt man sie heraus, und trotz der unten gemachten Löcher wird das Wasser dennoch nicht herauslaufen. Man trocknet sie nun ab und giebt sie später bei einer passenden Gelegenheit Jemand mit dem Begehren, sie zu öffnen, indem man ihn zugleich bittet, sich in Acht zu nehmen, weil das Wasser beim Aufziehen aus der Flasche laufen muß. Dies wird er natürlich nicht glauben; aber in dem Augenblick, da er den Kork aufzieht, wird das Wasser anfangen von unten auszulaufen, indem der Luftdruck von oben nun zu wirken beginnt.

Die eßbaren Lichtstümpfchen.

Man schält einige große Aepfel, die etwas gelblich sein müssen, und schneidet Stücke daraus in der Form kleiner Lichtstümpfchen. Dann schneidet man einige dünne Schnitze aus dem Inwendigen süßer Mandeln in Form von Lichtdochten, und wenn man sie in die nachgemachten Lichtstümpfchen gesetzt hat, zündet man sie einen Augenblick an, um die Spitzen anzuschwärzen, und die Lichte sind nun fertig. Da Mandeln leicht brennen, kann man sie später bei passender Gelegenheit einen Augenblick in Gegenwart der Zuschauer anzünden und sie dann verzehren.

Einen Zwirnsfaden in die Lichtflamme zu halten, ohne solchen zu verbrennen.

Man windet den Zwirn recht fest um einen Stein oder ein dickes Stück Eisen, etwa einen großen Schlüssel, und stopft die Enden in die Höhlung. Hält man ihn dann an

die Flamme eines Lichtes, so wird keine Verbrennung erfolgen. Doch muß man den Zwirn so umwinden, daß der Faden nirgends doppelt zu liegen kommt, und nicht oberhalb, sondern seitwärts zur Flamme gehalten werden, um dadurch das Qualmen zu vermeiden; und da der Zwirn nur deshalb nicht brennt, weil das Eisen die ganze Wärme an sich zieht, so darf er nicht zu lange der Flamme ausgesetzt werden.

Das sich selbst entzündende Papier.

Zu diesem Experimente löse man Kupfer in Salpetersäure bis zur völligen Sättigung auf, tauche in die Auflösung Stückchen Papier mehrmals ein und lasse sie wieder trocknen. Soll nun ein Papier sich selbst entzünden, so bringt man es in die Nähe eines heißen Ofens, wo es sogleich zu brennen anfängt.

Das Papier-Orakel.

Man schreibe mit gewöhnlicher Dinte eine Anzahl Fragen auf einzelne Papierstreifen, und darunter eine passende Antwort, aber nur mit Citronensaft, und verwahre diese Zettel, bis die Schriftzüge getrocknet sind. Wenn dies der Fall ist, und man sie dann gelegentlich zur Hand nimmt, wird jede Antwort unsichtbar sein. Man ersucht nun einen oder mehrere der Anwesenden, sich die eine oder andere von den Fragen beliebig zu wählen, mit nach Hause zu nehmen, und daselbst nach einigem (mit Salbung vorgeschriebenen) Hokuspokus mit einem warmen Bügeleisen zu streifen, dann werde eine Beantwortung unter jeder Frage sich plötzlich

offenbaren; dies wird denn auch nicht fehlen, da die Wärme des Eisens das mit Citronensaft Geschriebene gewiß sichtbar machen wird. Es giebt aber noch manches andere Verfahren, durch welches dasselbe Resultat erlangt wird. Man schreibe z. B. die Fragen mit Dinte, und die darunter zu setzenden Antworten, mittelst einer ganz reinen Feder, eingetaucht in Wasser, worin Salmiak aufgelöst ist, welche Schriftzüge unsichtbar sein werden. Läßt man nun Jemandem irgend einen dieser Zettel erwählen, und legt denselben entweder auf einen recht warmen Ofen, oder bügelt denselben, so wird die Antwort sichtbar werden. Auch dasjenige, was man mit verdünnter Auflösung salpetersauren Kobalds, versetzt mit etwas Salmiak, schreibt, wird unsichtbar sein, jedoch mit einer hübschen blau-grünlichen Farbe lesbar hervortreten, sobald man das Papier schwach erwärmt, und wiederum verschwinden, wenn man es in die Kälte legt, es sei denn, die frühere Erwärmung habe in einem zu starken Grade stattgefunden, denn alsdann ist und bleibt die Schrift schwarz und leserlich.

Das Ei in der Flasche.

Man kann ein Ei, ohne es zu zerbrechen, in eine gewöhnliche Flasche hinein praktisiren, wozu nur erforderlich ist, daß es eine Zeitlang in starkem Weinessig gelegen habe; denn dieser Essig wird die ganze Schale in solchem Grade erweichen, daß man das Ei nach Belieben biegen und zusammendrücken kann, ohne es zu zerbrechen. Kömmt es aber in's kalte Wasser der Flasche, so wird das Ei wieder nicht

nur seine vorige äußere Härte, sondern auch die ursprüngliche Gestalt erlangen.

Das mitten in einer Füssigkeit schwebende Ei.

Gießt man etwas Spiritus und eine Auflösung von Pottasche (die in jeder Apotheke zu haben ist) in ein Bierglas, und legt ein frisches Ei in diese Mischung, so wird dies zwar im obenauf schwimmenden Spiritus untersinken, aber auf der Pottasche-Auflösung schwimmend verbleiben, und dergestalt mitten im Glase schweben, und zwar aus der Ursache, weil das Ei schwerer als der Spiritus, aber leichter als die Pottasche-Auflösung ist. Aus demselben Grunde wird ein Stück Kupfer sich auf Quecksilber schwimmend erhalten.

Eine Mischung von Wasser und Wein von einander zu scheiden.

Nachdem man obige Mischung in ein Glas gegossen, nimmt man ein zuvor in Wasser getauchtes wollenes Band, und läßt dies mit dem einen Ende in diese Mischung hinabhängen, und mit dem andern Ende in ein leeres, etwas tiefer gestelltes Glas; dann wird alles Wasser der Mischung in's leere Glas hinüberlaufen, so daß nur der reine Wein im oberen Glase zurückbleibt.

Wein und Wasser im Glase geschichtet.

Man füllt ein Glas zur Hälfte mit Wasser, und wirft darauf ein Stückchen Brot, etwa von der Größe einer

Nuß, in dies Wasser. Gießt man nun ganz langsam und vorsichtig Wein in's Glas, indem man diesen auf das Brod fallen läßt, so wird man Wasser und Wein abgesondert erblicken, und zwar das Wasser unten und den Wein obenauf schwimmend.

Brennender Schnee.

Man mache einen festgedrückten Schneeball, stecke unbemerkt ein Stückchen Kamphor hinein und halte dies an ein Licht; dann wird der Kamphor sich entzünden, und wer die Ursache nicht kennt, wird glauben, der Schneeball brenne.

Nachahmung von Sternschnuppen.

Man nehme gestoßenen Schwefel und pulverisirten Salpeter zu gleichen Theilen, vermische diese Pulver, versetze sie mit etwas Citronensaft, befeuchte die Masse mit Branntwein und mache dann kleine Kügelchen daraus, so werden diese, wenn man sie anzündet und emporwirft, viele Aehnlichkeit mit Sternschnuppen haben.

Die brennende Theetasse.

In eine Tasse mit lauwarmem Thee werfe man ein mit Vitriolnaphtha angefeuchtetes Stückchen Zucker, dann wird der Thee etwas aufbrausen und in Brand gerathen, wenn man einen angezündeten Fidibus daran hält.

Das Blut der Verliebten.

Man bereite sich eine Auflösung von Fernambuckspänen und Wasser, so daß sie schön blutroth ist, und lasse durch einige Tropfen Essig und Schwefelsäure ihre rothe Farbe verschwinden; diese Flüssigkeit fülle man in eine nicht zu enghalsige Flasche. Will man nun erforschen, ob ein junges Mädchen oder ein junger Herr verliebt sei, so schiebt man dieses vorher leise geöffnete Fläschchen in eine seiner Taschen oder in seinen Busen, und läßt bei dieser Gelegenheit einige Körner Pottasche in das Glas fallen, worauf die Flüssigkeit nicht nur sogleich wieder roth wird, sondern auch kocht und aufbrauset. Während jedoch die Flasche in des Andern Tasche steckt, spricht der Künstler den Zauberspruch: Zwei wird fünf und sieben zehn, Augen eßt, der Mund soll sehn; vorn und hinten wechselt schnell, fitzli putzli very well.

Die Wasserleitung im Zimmer.

Man nimmt hierzu 6 bis 8 Weingläser, von denen eins immer höher ist als das andere. Diese werden in einiger Entfernung hinter einander gestellt und eins mit dem folgenden, etwas höhern, durch einen wollenen Faden dergestalt verbunden, daß man, wenn das erste der Gläser mit Wasser gefüllt ist, die Enden des Fadens in beide Gläser hängt, und so fort, bis gleichsam alle Gläser eine Kette bilden. Nur das erste, niedrigste Glas war mit Wasser gefüllt. Man wird zur Verwunderung gar bald wahrnehmen, wie das Fädchen das Wasser aus dem ersten Glase in das zweite hinüberleitet, so auch in das dritte, vierte, bis es endlich selbst in das letzte Glas kommt.

Das chemische Wunderwerk.

Der Zauberer bedarf hierzu nichts weiter als einige Tropfen einer Auflösung von Kalkerde und Salzsäure, eben so viel von der kohlensauren Kalkauflösung und ein kleines Glas. Tröpfelt er nun in das Gläschen die Auflösung der Kalkerde in Salzsäure und gießt auf einmal die Kaliauflösung hinzu, so wird die Kalkerde niedergeschlagen, indem sich die Salzsäure mit Kalk vereinigt. Wegen Mangel an Feuchtigkeit geht aber Alles sogleich zu einem breiartigen, fast trockenen Körper über. Allerdings überrascht dies sehr, da aus zwei wasserhellen Flüssigkeiten ein beinahe trockener Körper entsteht; daher gab man dieser Erscheinung mit vielem Rechte den Namen des chemischen Wunderwerkes.

Die künstliche Rauchsäule.

Aus einem halben Bogen Papier macht man eine sogenannte konische Dute, deren große Oeffnung etwa zwei Zoll beträgt, und in deren Spitze sich eine Oeffnung von einer Linie im Durchmesser befindet. Dann schneidet man ein Loch von demselben Durchmesser, etwa einen Zoll von der Spitze, in dieselbe, und zündet die Dute bei der großen Oeffnung an der Spitze an, und wenn sich der Rauch vermehrt, so kann ihn diese nicht mehr ganz abführen, er sucht also die eingeschnittene Oeffnung und steigt an derselben perpendikulär empor. Sobald dies geschieht, nähere man demselben einen brennenden Fidibus, dann wird er sich entzünden und eine blaue Flamme bilden, die so lange währt, als sie Rauch zu ihrer Erhaltung haben kann, nämlich bis die Dute bis an die Oeffnung verbrannt ist.

Die changirte Flüssigkeit.

Wenn man einige Kupfer-Feilspäne in Salmiakspiritus auflöset, so wird dieser dadurch eine hübsche blaue Farbe erhalten. Gießt man nun aber diese Mischung in eine Flasche und pfropft diese zu, da verschwindet jene blaue Färbung, erscheint aber wieder, so oft man die Flasche öffnet.

Der Zaubertrichter.

Man nehme einen Trichter, dessen untere Mündung möglichst eng ist, und kitte ihn am Halse einer Bouteille zu. Gießt man diesen Trichter rasch voll Wasser, so wird solches nicht in die Bouteille laufen, weil die in ihr befindliche Luft nicht entweichen kann.

Aus Wasser brennende Blasen aufsteigen zu lassen.

Man senke ein mit Phosphorgas angefülltes Fläschchen in Wasser, öffne es darin und neige es so weit, daß einige Luftblasen aus ihm sich über dem Wasser erheben. Sobald diese auf der Oberfläche des Wassers zerplatzen, entzünden sie sich und erzeugen einen Dampf, der aus Wasser und Säure besteht und sich in Gestalt von Kränzen, die bei ruhiger Luft immer größer werden, erhebt. Es ist noch zu bemerken, daß wenn diese Entzündung erfolgen soll, die atmosphärische Luft weder Stickstoff noch Wasserstoff enthalten darf.

Die blitzesschnelle Erleuchtung.

Zur Ausführung dieses imposanten Kunststückes stelle man eine beliebige Anzahl frisch gegossener Talglichter auf den Tisch, zertheile den Docht derjenigen, welche sich entzünden sollen, und bringe ein Stückchen Phosphor, von der Größe eines Hirsekorns in die Mitte des Dochtes. Wenn man nun in der Entfernung von etwa sechs Schritten eine mit gutem Schießpulver ohne Pfropfen stark geladene Pistole darauf losschießt, so werden durch die vom Schusse verursachte Wärme die Lichter sich augenblicklich entzünden und in helle Flammen ausbrechen. Man hat hierbei darauf zu achten, daß im Zimmer keine Zugluft vorhanden, auch die Temperatur möglichst warm ist. Wenn dann guter Phosphor und gutes Pulver genommen und das Pistol stark geladen wird, so kann das Kunststück bei einiger Uebung durchaus nicht fehlen.

Krammetsvögel, die sich am Bratspieße von selbst drehen.

An eine nicht zu schwache frische Haselgerte stecke man die zum Braten zugerichteten Vögel dicht an einander, hänge die Gerte, wie einen gewöhnlichen Bratspieß, über das Feuer, so wird man nicht wenig erstaunen, wie sich Vögel und Spieß von selbst umdrehen.

Erbsen im Topfe hüpfen zu lassen.

Der Künstler nimmt ein Feuerbecken mit vielen lebhaften Kohlen zur Hand, setzt einen Topf mit Erbsen darüber, um sie zu kochen, wirft aber etwas Quecksilber hinein, sobald nun das Wasser im Topfe zu sieden anfängt, so springen die Erbsen heraus.

In einer flachen Schale, welche kaum ein Viertelmaß Wasser fassen kann, wenigstens zwei Maß zu gießen, ohne daß es überlaufe.

Wenn man auf den Rand der Mündung eines mit Wasser gefüllten Trinkglases ein Blatt steifes Schreibpapier legt, mit der einen Hand dieses Papierblatt fest an den Rand drückt und mit der andern es dann umkehrt, so bleibt das Wasser in dem Glase und auf dem Papiere, obgleich ein Unerfahrener wohl glauben möchte, das Wasser drücke das Papier augenblicklich herunter und stürze rasch heraus. Der Druck der äußern Luft ist es nämlich, welcher das Wasser in dem Glase erhält und es darin erhalten würde, wenn die Wassersäule in dem Glase auch über 30 Fuß hoch wäre. Denn unter das Wasser drückt die atmosphärische Luft vermöge ihrer ganzen Höhe, und dieser Druck ist so stark, daß er mit einer Wassersäule von 32 Fuß Höhe balanciren könnte, wenn eine so hohe Wassersäule in dem Glase wäre, vorausgesetzt, daß über dem Wasser keine, oder doch nur sehr wenig Luft ist. Das Papierblatt verhindert nur, daß keine Luft zur Seite an der innern Wand

des Glases sich hinaufschieben kann, welche sonst auch von oben drücken und das Wasser hinunter reißen würde. Man thut zuerst Wasser in eine flache Schale und füllt dann ein großes, wohl zwei Maaß haltendes cylindrisches Gefäß mit Wasser. Auf den Rand der Mündung dieses Gefäßes legt man ein Blatt steifes Schreibpapier, hält die Hand fest darauf und kehrt das Gefäß mit dem Wasser um. Das Wasser bleibt dann in dem Gefäße und das Papier auf dem Rande desselben. Nun bringt man die ganze Vorrichtung sammt dem Papier in die flache Schale, welche inwendig auf ihrem Boden recht flach und eben sein muß. Jetzt zieht man das Papier unter dem Wasser heraus, und das ganze in dem Gefäße befindliche Wasser steht nun auf der Schale, ohne daß nur ein Tröpfchen davon überläuft. Denn der Druck der äußern Luft hält es ja mit der bekannten Kraft fest darauf.

Das Kaminfeuer nach Belieben grün oder blau brennen zu lassen.

Um grünes Feuer hervorzubringen, nimmt man 1 Loth Salmiak, 2 Loth Grünspan und 2 Loth weißes Pech. Man stößt die ersten beiden Species zu Pulver und schmilzt das Pech bei gelindem Feuer in einem irdenen Gefäße, rührt das Pulver darunter und die daraus entstehende Masse bricht man in kleine Stücke. Dann wirft man etwas in's Feuer und sogleich kommt eine schöne grüne Farbe zum Vorschein. Diese Wirkung leistet auch eine mit Salzsäure geschehene Auflösung des Kupfers oder Grünspans, nachdem sie zu einem trockenen Salze abgedunstet worden. Von

dieser Auflösung braucht man dann nur einige Tropfen in's Feuer zu schütten. Dieselbe Erscheinung kann auch hervorgebracht werden, wenn man Zink in Salzsäure auflös't, und davon etwas auf glühende Kohlen schüttet; eben dasselbe erfolgt, wenn man 2 Drachmen Borax, 1 Drachmen Vitriolöl und 2 Unzen Weingeist mit einander vermischt. Zuerst vermischt man den klar zerriebenen Borax mit dem Weingeist und gießt nun langsam das Vitriolöl hinzu. Die Mischung schüttelt man vorher durch einander, ehe man etwas in das Feuer gießt. — Blaues Feuer entsteht, wenn man 2 Theile blauen Vitriol mit 1 Theil Salmiak vermischt und davon kleine Portionen in's Feuer wirft.

Wasser in einem Taschentuche zu tragen, ohne daß es herausläuft.

Der Künstler reibt ein Taschentuch von Leinwand tüchtig mit Bärlappsaamen oder Hexenmehl ein, biegt aus dem Tuche einen Beutel und gießt Wasser hinein; das wird zur Ueberraschung der Zuschauer in dem Tuche hängen bleiben, ohne durchzulaufen.

Das cartesianische Teufelchen.

Man verschafft sich eine kleine hohle Glasfigur, etwa anderthalb Zoll lang, mit einem Loche am unteren Ende versehen, und läßt diese Figur in eine mit Wasser gefüllte lange Flasche fallen, deren Mündung man darauf entweder mit einer Blase, oder auch mit einem dünnen Stückchen Gummi Elasticum zubindet, wobei aber zu beachten ist, daß zwischen diesen und der Oberfläche des Wasser ein kleiner

Raum frei bleibe. Man vergleiche Taf. V, Fig. 11. Will man nun, daß die Figur hinabsinke, so drückt man die flache Hand fest an die Blase, worauf dieselbe sogleich zu Boden sinken wird; und will man, daß sie steigen soll, braucht man nur die Hand wegzunehmen, dann steigt sie wieder empor. Auf diese Weise kann man sie im Glase nach Belieben tanzen lassen. Man kann auch das Glas umkehren, und dann von untenauf gegen die Blase drücken; der Erfolg ist derselbe.

Die unerschöpfliche Weinflasche.

Der Künstler bringt eine Weinflasche, und versichert, daß solche unerschöpflich sei; er werde zum Beweis fortwährend daraus einschenken, ohne den Inhalt zu erschöpfen. Die Flasche hat nämlich an der Seite eine Oeffnung, die nach dem Innern führt. Der Künstler, der am rechten Arme ein Tricot trägt, verbirgt unter demselben ein feines Guttapercha-Röhrchen, das in einem ziemlich großen Beutel endigt, den er, mit Wein gefüllt, in der Rocktasche trägt. So wie er nun einschenkt, drückt er mit dem Arm gegen den Beutel, wodurch der Inhalt durch das Röhrchen getrieben wird, welches der Künstler durch eine geschickte Wendung der Hand gerade in die Oeffnung der Flasche bringt, und dadurch dieselbe stets füllt.

Leuchtende Todtenköpfe und Gespenster in einem Glase.

Man schneide ein Stückchen Phosphor von der Größe einer Erbse in kleine Stückchen, wirft diese in ein Glas,

welches halb mit reinem Wasser angefüllt ist. So läßt man sie in einem irdenen Gefäße unter gelindem Kohlenfeuer sieden, um ein Phosphorwasser zu bekommen. Hierauf nimmt man ein kleines, weißes, etwas langes und schmales gläsernes Fläschchen mit einem sehr langen Halse, zu welchem ein geschliffener Stöpsel gehört. Dieses Fläschchen legt man, des Erwärmens wegen, ohne den Stöpsel in siedendes Wasser; das hinzugedrungene Wasser läßt man aber wieder herauslaufen. Dafür gießt man jenes heiß gemachte Phosphorwasser hinein. Aber gleich hinterher verschließt man es schnell mit dem Stöpsel, und diesen überstreicht man noch mit Mastix. Ein solches kleines Fläschchen wird mit feinem geölten Papier beklebt, worin ein Todtenkopf oder eine sonstige gespensterähnliche Figur ausgeschnitten und mit durchsichtigen Farben bemalt. Stellt man dies nun an einen dunkeln Ort hin, so sieht es, besonders bei Nacht, sehr unheimlich aus. Ein solches Zauberbild leuchtet wohl einige Monate lang, nur darf das Glas nicht bewegt werden.

Ein Glas Bier zu trinken, daß es aus der Stirne wieder zurückkömmt.

Der Zauberer trinke vor den Augen der Gesellschaft ein Glas Bier, steche sich scheinbar mit einem Pfriemen, wie ein solcher Taf. IX. Fig. 1. dargestellt ist, ein Loch an der Stirn in den Kopf, halte einen Trichter vor, und lasse das vermeinte Bier durch den Trichter in das Glas laufen, das er getrunken hat. Um diese Stichwunde recht täuschend am Kopfe zu veranschaulichen, muß das Heft des

Pfriemens hohl und am Ende mit Zinnober bestrichen sein. Sobald er nun mit dem Pfriemen in die Stirn stechen will, drückt sich die Spitze in das Heft, und das geröthete Ende des Heftes färbt sich auf der Stirne so ab, daß die Zuschauer glauben, es sei wirklich eine Wunde durch das Stechen verursacht worden. Nun halte er einen mit Bier angefüllten Doppeltrichter vor die scheinbare Wunde, drücke an einer angebrachten Feder, so öffnet sich der Trichter, und es läuft wieder so viel Bier in das Glas, als anfänglich getrunken ist, wische dann den Zinnober von der Stirn, damit die Wunde wieder geheilt erscheine. So wäre nun diese vermeinte Hexerei erklärt, die von Einigen, aber nicht von Allen begriffen und von Unwissenden für Zauberei gehalten wird.

Würste aus der Schüssel fliegen zu lassen.

Nichts ist spaßhafter, als wenn man eine Gesellschaft eingeladen hat, Würste zu essen und während man den Deckel der Schüssel aufhebt, alle davon fliegen zu sehen. Dies geschieht auf folgende Weise: Man nimmt eine Haut, so dünn als möglich, am besten das sogenannte Schafhäutchen oder amnium, trocknet es, giebt ihm die Gestalt einer kleinen Wurst, streicht es mit brauner Farbe dünn an, füllt es mit Gasluft, wie einen Ballon, am leichtesten, wenn man Papier verbrennt und die erhitzte Luft einziehen läßt, man bindet die Oeffnung mit einem Faden zu. Nun legt man sie in eine Schüssel, und stülpt einen Deckel darauf.

Nimmt man später den Deckel ab, um die Würste zu präsentiren, so wird man die Schüssel leer finden, weil sie

sich an den Boden des Deckels gedrückt haben. Kehrt man dann den Deckel um, so fliegen sie alle davon. Man vergl. Taf. XI. Fig. 3.

Schwefel in der Hand zu verbrennen, ohne die Hand zu verletzen.

Dies gefährlich scheinende Experiment kann ohne Gefahr ausgeführt werden. Man nimmt 3 Loth weißen Ibisch und zerstampft solchen mit Eiweiß. Reibt man dann eine Hand damit ein und läßt dies trocknen, so kann man gestoßenen Schwefel hineinstreuen und solchen mittelst einer Kohle in Brand setzen, ohne die mindeste Gefahr befürchten zu dürfen. Die Gesellschaft selbst wird freilich in Furcht gerathen und um den Künstler besorgt sein.

Der Springbrunnen, mittelst einer Flasche.

Zu den belustigenden Wirkungen der verstärkten Spannung der Luft gehören besonders die kleinen Springbrunnen, wovon diejenigen mittelst einer Flasche die einfachsten sind. Man nimmt dazu eine Bouteille, sucht einen passenden Korkstöpsel aus, den man in heißes Wasser einweicht. Durch die Mitte desselben bohrt man ein Loch von der Größe, daß ein thönerner Pfeifenstiel hineingezwengt werden kann. Nachdem man ein solches Rohr, das einige Zoll länger als die Bouteille selbst ist, in das Loch des Korks fest eingeschoben und die Bouteille fast ganz mit Wasser gefüllt hat, so drückt man den Kork fest in die Mündung der Bouteille, und dann drückt man das Rohr in dem Loche des Korks

so weit hinunter, daß sein unteres Ende nur noch einige Messerrücken breit von dem Boden der Bouteille absteht. Oben über dem Pfropf muß das Röhrchen noch einen halben Zoll vorstehen. In dieser Lage wird das Rohr mit Siegellack unverrückbar und möglichst luftdicht an den Kork befestigt. Jetzt bläs't der Künstler herzhaft und anhaltend mit dem Munde Luft durch das Rohr in die Bouteille; diese kommt unten aus dem Rohre, nahe am Boden der Bouteille heraus, arbeitet sich in Blasenform durch das Wasser hindurch und sammelt sich über der Oberfläche des Wassers in der Bouteille. In dem Augenblick, wo der Künstler den Mund von dem Rohre hinwegnimmt, springt das Wasser in einem schönen Strahle ziemlich hoch aus der Röhre empor. Nach einiger Zeit wird der Strahl niedriger, bis das Springen ganz aufhört. Sowie man aber wieder Luft durch die Röhre hineinbläst, so fängt er wieder an zu springen. Man vergl. Taf. XI. Fig. 5.

Besser noch ist ein solcher Springbrunnen, wenn man ein Gefäß nimmt mit einem Deckel, worin ein Röhrchen angebracht ist mit einem Hähnchen zum Oeffnen, und ein zweites kurzes Röhrchen zum Einblasen der Luft, wie dies Taf. XI. Fig. 4 dargestellt ist.

Ein Zimmer ohne Gefahr in Flammen zu setzen.

Man lös't einige Stückchen Kamphor in starkem Branntwein auf, läßt denselben bei geschlossenen Thüren und Fenstern in einem Becken über Kohlen, die nicht mehr flammen, abdampfen, und das ganze Zimmer wird sich mit einem unsichtbaren Nebel anfüllen. Tritt nun Jemand mit einem

brennenden Lichte in das Zimmer, so entzündet sich gasartig die ganze durch den Kamphorbranntwein künstlich erzeugte Luft zu lodernden aber unschädlichen Flammen.

Aengstliche Personen können sich bei diesem Experimente sehr erschrecken; man thut in solchen Fällen wohl, das Zimmer selbst zu entzünden.

Ein in die Decke des Zimmers gestecktes Messer

so herunterfallen zu lassen, daß es gerade einen unten liegenden Pfennig treffe.

Nur sehr wenig tief, damit es leicht herunterfallen könne, steckt man ein Messer in die Stubendecke gerade über einem Tisch. Hat man es so befestigt, dann benetzt man den Schaft des Messers so lange mit Wasser, bis ein Tropfen auf den Tisch fällt, und genau auf dessen Stelle legt man den Pfennig. Schlägt man nun mit einem Hammer neben dem Messer an die Decke, so fällt dasselbe bestimmt auf den Pfennig.

Der künstliche Luftballon.

Man beschwere eine nur wenig Luft haltende Blase mit einem Stück Blei, das schwer genug ist, die Blase in's Wasser zu versenken. Letztere thue man in ein mit Wasser angefülltes Gefäß, stelle dieses unter den Recipienten einer Luftpumpe und pumpe die Luft aus, so wird dann die Blase aufschwellen, leichter als das Wasser werden und, den Ballast mit sich nehmend, in die Höhe steigen.

Die künstliche Spinne.

Man schneide angebrannten Kork von der Größe einer Erbse in der Gestalt einer Spinne aus, mache die Füßchen von Linnenfäden und bringe 1 bis 2 Gran Blei in die Spinne, um ihr mehr Gewicht zu geben. Man hänge sie nun an einem feinen Seidenfaden zwischen einem elektrischen Boden und einem brennenden Stück Wachs auf, so wird sie beständig hin- und herspringen und zugleich die Füße bewegen.

Die electrische Kugel.

Der Zauberer läßt die Ladung einer Leydener Flasche durch den Mittelpunkt einer auf den Conductor gelegten Kugel von Elfenbein gehen, und die Kugel wird völlig erleuchtet erscheinen. Geht die Ladung nicht durch das Centrum der Kugel, so wird sie über deren Oberfläche gehen und sie versengen. Eine durch eine Kugel von Buchsbaumholz fahrende Ladung erleuchtet die Kugel nicht nur ganz, sondern läßt sie auch schön carmoisin- oder scharlachfarbig erscheinen.

Das erleuchtete Wasser.

Der Künstler verbinde das eine Ende einer Kette mit der Außenseite einer geladenen Flasche und lege das andere Ende auf den Tisch. Ferner lege man das eine Ende einer andern Kette, 1/4 Zoll von der vorigen entfernt, ebenfalls auf den Tisch, und stelle ein mit Wasser gefülltes gläsernes

Gefäß auf die beiden erwähnten Enden. Beim Entladen erscheint dann das Wasser vollkommen erleuchtet.

Der electrische Funken läßt sich auf folgende Art im Wasser sichtbar machen. Man fülle eine 6 Zoll lange, ½ Zoll dicke Glasröhre mit Wasser, und versehe jedes Ende derselben mit einem Kork, stecke durch jeden derselben einen stumpfen Draht, so daß die Drähte in der Röhre einander sehr nahe kommen, bringe nachher den einen dieser Drähte mit der Außenseite und den andern mit der Kugel derselben geladenen Flasche in Verbindung, so wird zwischen den Enden der Drähte in der Röhre ein Flecken erscheinen. Hierbei darf nur eine schwache Ladung stattfinden, indem sonst die Röhre leicht zerspringen könnte.

Das im Wasser leuchtende Ei.

Von einigen auf einem Teller bereitliegenden Eiern nimmt der Künstler, wie es scheint, ohne besondere Auswahl eines hinweg, und legt es in ein mit Wasser gefülltes Becken, wo sich dann das Innere des Eies mit einem angenehmen Flammenscheine erfüllt, welche um so schöner und glänzender wird, je mehr das Wasserbecken mit dem Ei in das Dunkle gestellt wird.

Unter den auf dem Teller liegenden Eiern befand sich nämlich eines, welches der Künstler vorher ausgeblasen hatte, so daß es nur aus einer leeren Eischale bestand, die er mit einem Pulver von Schwefel, Salpeter und gutem ungelöschtem Kalk angefüllt, und die kleine Oeffnung, durch welche er diese Mischung hineinschüttete, mit Wachs wieder zuge-

klebt hatte. Diese Eischale hatte sich der Künstler gemerkt, so daß er sie leicht von den übrigen Eiern unterscheiden konnte, und als er sie in das Wasser legte, bewirkte dieses, daß sich der darin befindliche Kalk und das Schwefel- und Salpeterpulver entzündete und den überraschenden glänzenden Schein in dem Ei verbreitete.

Magnetische Kunststücke.

Magnetische Künste.

Die Drehscheibe.

Diese Drehscheibe besteht aus einem kleinen viereckigen Brettchen, das auf vier Füßen ruht. Oben ist eine doppelte Kreislinie gezeichnet, zwischen welchen im Kreise herum die Zahlen 1 bis 24 geschrieben stehen. In der Mitte ist ein kleiner oben zugeschnitzter Kegel befestiget, aus dessen Spitze ein oben spitziger Stift von Messingdraht hervorragt. Auf diesen Stift wird ein stählernes Stäbchen wie eine gewöhnliche Magnetnadel in einem Compasse gestellt, so daß dieses auf dem Stifte frei balancirt, sich aber durch einen kleinen Schneller mit dem Finger leicht herumdrehen läßt, um an der einen oder andern Zahl ruhig stehen zu bleiben.

Der Künstler überreicht der Gesellschaft vier Würfel, um eine Person mit einem, zwei, drei oder allen vier Würfeln würfeln zu lassen. Nachdem dies geschehen, hält der Zauberer der Person die Drehscheibe vor, und läßt sie durch einen kleinen Schneller mit dem Zeigefinger das stählerne Stäbchen herumdrehen, welches dann mit der Spitze auf derjenigen Zahl im Kreise stehen bleibt, welche

der gethane Wurf mit ein, zwei, drei oder vier Würfeln nannte.

Das Wunderbare dieser Belustigung beruht darauf, daß das Brettchen der Drehscheibe ein von schwachen Brettchen zusammengesetztes Kästchen ist, worin sich ein guter Magnet befindet, vergleiche Taf. I. Fig. 2, der an einer messingenen Spindel befestigt ist, welche unten durch den Boden des Kästchens etwas hindurchgeht, wo ein kleiner Zeiger von Blech daran befestigt ist, wodurch sich der Magnet herumdrehen läßt. Das oben auf der Spindel schwebende stählerne Stäbchen ist eine gewöhnliche Magnetnadel, welche ihre Richtung nach der in dem Kästchen befindlichen Magnetnadel nimmt. Indem nun der Künstler die Drehscheibe der Person zum Drehen hinreicht, legt er den Zeigefinger der einen Hand unten am Boden an den Zeiger, welcher die nämliche Richtung hat, wie der Magnetstab im Kästchen, und so ist es ihm leicht, vermittelst dieses Zeigers den Magnetstab in dem Kästchen nach dem Punkte hinzudrehen, wo oben in dem Kreise der Drehscheibe diejenige Zahl steht, welche mit der Summe des geschehenen Würfelwurfes übereinstimmt.

Der Zauberschwan.

Der Künstler präsentirt der Gesellschaft ein Spiel Karten, das aus 24 weißen Blättern besteht und auf der Rückseite eines jeden Blattes eine besondere Frage enthält. Er läßt die Karten mischen und sich wieder einhändigen, worauf er sie wie einen gewöhnlichen Kartenfächer ausgebreitet in der Hand hält und einer Person ein beliebiges

Blatt ziehen und sie für sich mit der darauf stehenden Frage bekannt machen läßt, ohne daß er selbst diese Frage zu Gesicht bekommt.

Zugleich stellt er ein vierseitiges hölzernes Kästchen auf den Tisch, das ungefähr 8 Zoll ins Gevierte hält und ein Viertelzoll hoch ist. Auf dieses Kästchen legt er ein genau darauf passendes vierseitiges Brettchen, auf welchem sich ein zirkelrunder Kreis befindet, in welchem 24 kleine runde Dosen umhergestellt und festgeleimt sind, so daß nur die Deckel der Dosen hinweggenommen werden können, um das in jeder Dose befindliche Blättchen Papier herauszunehmen, auf welchem die jedesmalige besondere Antwort auf die gewählte Frage steht.

In der Mitte dieses Kreises ist ein kleines, rundes Becken von dünnem Messingblech befestigt, das etwa 6 Zoll im Durchmesser hält und einen halben Zoll hohen Rand hat und bis zur Hälfte des Randes mit Wasser angefüllt ist. Der Künstler läßt das gezogene Blatt, mit der Rückseite nach oben gelegt, unter das Kästchen legen, stellt hierauf das Brettchen mit dem Wasserbecken und den im Kreise herumstehenden Dosen darauf, und setzt die Figur eines kleinen weißlackirten Schwans auf die Wasserfläche. Sogleich beginnt der kleine Schwan sich herumzudrehen und nach einem Punkte hinzuschwimmen, wo er vor einer der 24 Dosen stehen bleibt. So wie man nun den Deckel von dieser Dose hinweghebt und das darin liegende Blättchen Papier herausnimmt, findet man darauf die auf die gewählte Frage passende Antwort.

In dem Kästchen ist nämlich in der Mitte auf dem Boden desselben ein guter Magnetstab befestiget, wie er bei

Fig. 2, Taf. I. dargestellt ist. Die auf dem Kästchen festgeleimte Decke desselben ist aus ganz dünnem Holze gemacht, damit sich die Kraft des darunter liegenden Magnetes desto wirksamer äußern kann. Um aber die Seite zu wissen, wo unter der Decke der Nordpol des Magnetes liegt, ist diese Seite oben auf dem Kreise durch einen kaum bemerkbaren kleinen schwarzen Punkt bezeichnet, so daß der Künstler diese Seite von den übrigen drei Seiten des Kästchens leicht unterscheiden und das Kästchen hiernach stellen kann.

Das Schwänchen wird aus Kork geschnitzt und lackirt, und mitten hindurch der Länge nach ein magnetisch gemachtes Streifchen Eisenblech eingeschlossen und darin verborgen, so daß der Schwan der Richtung des im Kästchen befindlichen Magnetes folgen muß.

Die 24 Kartenblätter mit den darauf geschriebenen Fragen sind in vier besondere Theile abgetheilt, und die darauf geschriebenen Fragen sind so beschaffen, daß allemal auf die in jeder der vier Abtheilungen enthaltenen sechs Fragen nur eine Antwort paßt, so daß auf diese Weise zu den sämmtlichen 24 Fragen nur vier Antworten gehören. Um aber die zu jeder dieser vier Abtheilungen gehörenden sechs Blätter sogleich von den Blättern der übrigen drei Abtheilungen unterscheiden zu können, wird auf der Rückseite der sechs Blätter der ersten Abtheilung oben an den Rand eine kleine 1 geschrieben. Auf dieselbe Weise sind die sechs Blätter der zweiten Abtheilung durch eine kleine 2, die der dritten Abtheilung durch eine 3 und die sechs Blätter der vierten Abtheilung durch eine 4 bezeichnet.

Zu den auf alle 24 Fragen gehörenden 4 Antworten, gehören auch nur 4 Dosen, so daß in der ersten Dose die

Antwort liegt, welche die 6 Fragen der mit 1 bezeichneten sechs Blätter beantwortet. In der zweiten Dose liegt die Antwort, welche auf die Fragen der mit 2 bezeichneten Blätter Auskunft giebt. In der dritten Dose liegt die auf die Fragen der mit 3 bezeichneten sechs Blätter passende Antwort, und in der vierten Dose befindet sich die Antwort zu den 6 Fragen der mit 4 bezeichneten Blätter. In den übrigen 20 Dosen liegen zwar ähnliche Blättchen Papier mit darauf geschriebenen Wörtern, die aber ohne weitere Bedeutung und nur deshalb da sind, um den Zusammenhang besser zu bemänteln.

Das dünne Brettchen, worauf das Wasserbecken mit den darin im Kreise herumgestellten 24 Dosen steht, ist genau in vier Theile abgetheilt, und oben auf dem ersten Punkte ist die erste Dose befestiget, worin die auf die sechs Fragen der ersten Kartenabtheilung sich beziehende Frage liegt, und um diese Dose sogleich von den übrigen unterscheiden zu können, ist eine in dem äußern Rande des Brettchens eingeschlagene und etwas hervorragende feine Nadelspitze das Zeichen für den Künstler, woran er diese Stelle fühlen und das Brettchen hiernach stellen kann. Diesem Punkte gegenüber ist eine dritte Dose befestigt, worin die Antwort liegt, die sich auf die sechs Fragen der mit 3 bezeichneten dritten Abtheilung der Karten bezieht. Zu beiden Seiten sind die übrigen beiden Dosen befestiget, so daß zur Rechten diejenige Dose steht, welche die zweite ausmacht, indem diejenige Antwort darin liegt, welche die sechs Fragen der zweiten mit 2 bezeichneten Kartenabtheilung beantwortet, und diesem Punkte gegenüber auf der linken Seite steht die vierte Dose

mit der darin befindlichen Antwort auf die Fragen der mit 4 bezeichneten sechs Blätter.

Wenn nun der Künstler ein Blatt von den 24 Karten ziehen läßt, bemerkt er genau die Ziffer, womit das gezogene Blatt auf der leeren Rückseite bezeichnet ist, wodurch er sogleich erfährt, in welcher von den vier Dosen die richtige Antwort auf die Frage des gezogenen Blattes zu suchen ist. Während er das gezogene Blatt auf den Tisch legen läßt und das Kästchen darauf stellt, wird es ihm leicht, ohne durch das Wenden des Brettchens Aufmerksamkeit zu erregen, das Brettchen mit den 24 Dosen und dem Wasserbecken in der Mitte so auf das Kästchen zu legen, daß diejenige Dose, worin die Antwort auf die Frage des gezogenen Blattes paßt, genau über den Nordpol des in dem Kästchen verborgenen Magnetes zu stehen kommt. Wenn er nun den Schwan auf das Wasser setzt, so muß dieser auch stets der Richtung des Magnetes folgen und vor derjenigen Dose stehen bleiben, die über dem Nordpol desselben steht.

Die 24 Fragen und deren Beantwortungen.

a) Fragen der sechs Blätter der ersten Abtheilung.

1) Was kann mir am sichersten zur Befriedigung meines geheimen Wunsches verhelfen?
2) Was kann mir die gewünschte Zuneigung derjenigen Person, die ich im Sinne habe, fortdauernd erhalten?
3) Was ist zu einem glücklichen Leben am wenigsten zu entbehren?
4) Was kann mich gegen manchen Unfall, der mich vielleicht treffen könnte, am besten schützen?

5) Was muß derjenige, auf dessen Freundschaft ich mich am sichersten soll verlassen können, vorzüglich besitzen?
6) Was ist es, worauf sich derjenige gewöhnlich brüstend das Meiste zu Gute thut, der es am wenigsten besitzt?

Antwort: Klugheit.

b) Fragen der sechs Blätter der zweiten Abtheilung.

1) Was ist, ohne es Wort haben zu wollen, ein Hauptfehler meines Charakters?
2) Was ist es, wodurch ich mir ohne Noth manche Lebensfreude verbittere?
3) Was kann ich an den Personen, die ich lieben soll, am wenigsten leiden?
4) Was ist es, wodurch ich oft gerade denen, welchen ich vorzüglich geneigt bin, den schmerzlichsten Verdruß verursache?
5) Was ist es, wodurch man sich am leichtesten der Gefahr aussetzen kann, die liebevolle Achtung seiner Freunde zu verscherzen?
6) Was ist gewöhnlich ein sicherer Beweis, daß man von sich selbst nicht das Beste erwartet?

Antwort: Mißtrauen.

c) Fragen der sechs Blätter der dritten Abtheilung.

1) Was ist das beglückendste Geschenk des seligen Lebens?
2) Was will ein Jeder gern in ganzer Fülle besitzen, selten aber so auch Andern ertheilen?
3) Was entschädigt am angenehmsten für Widerwärtigkeiten des Lebens?
4) Welches Gut ist am leichtesten zu verscherzen und am seltensten wieder zu gewinnen?
5) Was läßt sich durch kein Geld erkaufen?

6) Was entbehren gewöhnlich die Reichsten und Mächtigsten der Erde zum reinsten Lebensglücke am meisten?

Antwort: Wahre Freundschaft.

d) Fragen der sechs Blätter der vierten Abtheilung.

1) Was ist dasjenige, wonach jeder Mensch am meisten strebt?
2) Was ist am seltensten ganz rein zu finden?
3) Was führt sehr oft zu Ueberdruß und Unmuth?
4) Was ist der schönste Gewinn menschenfreundlichen Wohlwollens?
5) Was ist es, dessen Mangel das Leben am meisten verdüstert?
6) Was beglückt nur in einem mäßigen Genusse?

Antwort: Vergnügen.

Das tanzende Schnupftuch.

Man bitte sich in der Gesellschaft ein Taschentuch aus, lege es auf die rechte Hand und werfe es in die Luft, doch so, daß man es wieder fängt. Hierauf berühre man es mit einem Zauberstabe und lasse es nach dem Takte rück- und vorwärts tanzen.

Zur Ausführung dieses hübschen Kunststückes hat man in der rechten Hand ein ganz kleines Stückchen Eisenblech, an welchem ein Häkchen befindlich, womit man es sogleich fest in das Schnupftuch haken kann. Der Zauberstab aber enthält einen kleinen guten Magnet an der Spitze. Berührt man hiermit die Stelle des Taschentuches, wo das Stückchen Eisen haftet, so läßt sich das Tuch in der Luft schwebend umherführen. Folgender Zauberspruch wird zur Erhöhung

dieses Scherzes noch wesentlich beitragen: Aus dem Täschlein aus dem Sack, flieg ich über jeden Pack; leicht und luftig von Natur, schweb' ich in den Lüften nur. — Fliege hin und fliege her, oft der Kreuz und oft der Quer, wie ich muß und wie ich soll, fitzli, putzli, fahre wohl.

Der Doppelstrich des Hufeisen-Magnets.

Man vergleiche Fig. 8, Taf. IX., wo der obere Theil dieser Zeichnung das durch den Doppelstrich zu magnetisirende Hufeisen darstellt. Um diesem so gestalteten Eisen die magnetische Kraft mitzutheilen, lege man zwei gute Magnetstäbe a und b mit ihren ungleichnamigen Polen an die beiden Enden des Hufeisens an und zwar an das gezeichnete Ende den Südpol des einen Stabes, verbinde beide Stücke unten mit einer Backe, wie unter a und b, und fahre nun mit dem Streichmagnete sowohl über das Hufeisen als über die Stäbe. Man versehe nun noch dieses Hufeisen mit Eisenblech, welches die Pole genau berührt und gebe der Backe einen Haken zum Anhängen der Gewichte.

Kleine Stahlstäbe ursprünglich magnetisch zu machen.

Man halte eine Feuerschaufel, die lange aufrecht gestanden hat, senkrecht an ihrem breiten Ende zwischen den Knien fest, biege ein Stück von einer Uhrfeder, etwa drei Zoll lang, gerade und halte es vermittelst eines seidenen Fadens an den Stiel der Schaufel an. Nun nehme man eine Feuerzange und streiche mit der Spitze oder zusammengedrückten Schnauze derselben das Stahlstäbchen von unten

nach oben hinauf, und setze es jedesmal, ohne zurückzustreichen, unten wieder an. Wiederholt man dies auf beiden Seiten des Stäbchens etwa dreißigmal, so wird man das nach unten gekehrte Ende des Stäbchens stark positiv magnetisch und das obere Ende stark negativ magnetisch finden. Hat man auf diese Weise mehrere Stäbchen magnetisch gemacht, so wird ihre Verbindung mit einander eine bedeutende magnetische Kraft haben und auch zuweilen ein einziges derselben vier bis fünf andere tragen.

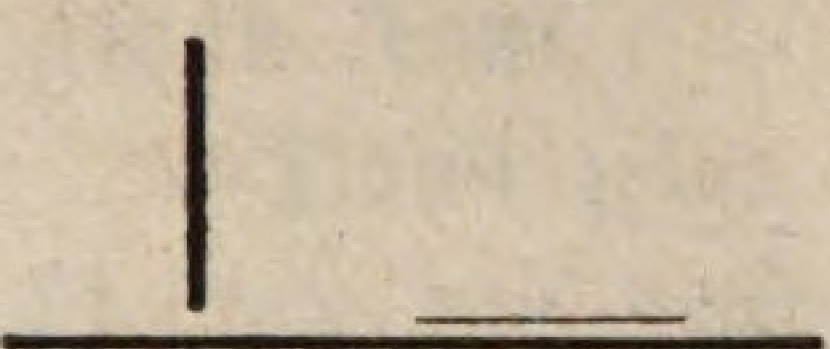
Magnetische Figuren.

Man nehme Eisenfeilspäne von der feinsten Sorte, wie man sie in den Apotheken erhält, und glühe sie in einem kleinen Schmelztiegel, schütte sie dann in einen eisernen Mörser und reibe sie mit der Keule, so bekommt man ein zartes schwarzes Pulver, welches man in ein Schächtelchen bringt, dessen obere Oeffnung mit feiner Seidengaze zugebunden wird. — Wenn man nun magnetische Figuren darstellen will, so nimmt man ein kleines Rähmchen, überspannt dasselbe mit Papier und legt es auf einen der Länge nach hingestreckten Magnetstab. — Sobald man nun auf das glatte, gespannte Papier durch das Flortuch, welches das Schächtelchen mit den Feilspänen bedeckt, den Inhalt siebt, so wird er sich längs des Stabes in vollkommen regelmäßige Figuren ausbreiten, deren Anblick den Unkundigen auf's Höchste überraschen wird. Dabei sind die Figuren, welche ein Magnethufeisen giebt, ganz anders als die eines Stabes; diejenige eines Stabes, der einfach gestrichen ist, sogar viel einfacher als die eines Stabes, der den Doppelstrich be-

kommen hat, so daß man sowohl verschiedene Experimente machen, als auch dadurch unwiderleglich beweisen kann, daß die magnetischen Strömungen in verschieden behandelten Magneten durchaus verschieden sind.

Magnetische Künste mit Eisendraht, Stangen, Schlüssel 2c.

Man lege einen dünnen, 2 bis 3 Linien langen Eisendraht auf ein Brett; — es bezeichnen von folgenden Linien



die unterste dieses Brett, die zunächst über ihr befindliche den Eisendraht, den man sich aber dem Brette anliegend denken muß. Nun halte man eine magnetische Stange in der Entfernung von einigen Zoll über dem Brette, wie es hier der obere starke Strich vorstellen soll, in solcher Richtung senkrecht, daß das untere Ende der Stange, gleichviel, ob es der nördliche oder südliche Pol sei, sich dem Eisendrahte seitwärts befinde. Es wird sich das der Magnetstange zunächst befindliche Ende des Drahtes sogleich erheben und eine schiefe Richtung annehmen. Erschüttert man nun durch sanfte Stöße das Brett, damit der Draht etwas hüpfe, so wird man sehen, wie er sich der Stange beständig nähert, bis er sich an derem unteren Ende in senkrechter Stellung zeigt. Nun aber halte man die magnetische Stange in der Entfernung von einigen Zoll unter dem Brette und verfahre im Uebrigen eben so wie vorher, der Draht wird sich so ebenfalls erheben und eine schräge Richtung annehmen, aber nach der entgegengesetzten Seite hin. Erschüttert man durch sanfte Stöße auch alsdann das Brett, damit der Draht

etwas hüpfe, so wird man sehen, wie sich derselbe jetzt beständig von der Stange entfernt, obgleich dieselbe eine anziehende Kraft auf ihn ausübt.

Man nehme ferner zwei magnetische Stangen und einen Schlüssel von der Größe, daß ihn jede der Stangen tragen kann, halte dann die eine der Stangen so hoch über einen Tisch, daß der Schlüssel an ihr hängen bleiben kann, und setze ihr nun die andere Stange so auf, daß deren Pol denjenigen ungleichnamigen berührt, an welchem der Schlüssel hängt, es wird, das ist der auffallende Erfolg, der Schlüssel den Augenblick herabfallen.

Die magnetische Sonnenuhr.

Man mache ein 5 bis 6 Zoll im Durchmesser haltendes Rad von Holz, das sich frei um eine Axe bewegt und mit einem runden Gehäuse umgeben ist. Auf dieses Rad wird ein Papprand gesetzt, auf diesem aber in geeigneter Eintheilung die Stunden wie auf einer Sonnenuhr angebracht. Ueberdies muß in dem kreisförmigen Holzrahmen eine kleine Rinne sein, damit der Papprand eingesetzt werden kann, sehe aber hierbei zugleich darauf, daß die Sonnenuhr sich frei herumbewegen kann, ohne daß sie den Papprand, in welchem sie sich befindet, berührt. — Zwischen dem Papprande nun und dem untern Theile des Rahmens stelle man einen kleinen Magnet mit einem in seiner Mitte befindlichen Loche, um die Außenseite des Rahmens aber eine kleine Nadel, welche anzeigt, wenn die Magnetnadel anzuhalten ist. Die letztere muß frei auf ihrem Stifte schweben und genau balancirt sein. Alsdann

wird ein kleiner Beutel mit 5 oder 6 Abtheilungen verfertigt, in denen einige viereckige, mit den Zahlen 1 bis 4 beschriebene Pappstückchen gelegt werden. In jede der übrigen Abtheilungen thue man 12, oder mehr, ähnliche Pappstückchen; nur müssen diese alle in jeder Abtheilung mit derselben Zahl bezeichnet sein.

Hat man nun die Nadel auf ihre Spitze gebracht und schnell herumgedreht, so wird sie natürlich da stehen bleiben, wo der Nordpol des Magnets sich befindet, welche Stelle man mittelst der Lage der kleinen Nadel im runden Gehäuse genau kennt.

Dann zeige man einer Person diejenige Abtheilung des Beutels mit denjenigen Stücken, auf welche die dem Nordpol gegenüberstehende Zahl geschrieben ist, und giebt dieser Person auf, ein beliebiges Stück herauszuziehen. Dann setze man die Nadel auf die Spitze, drehe sich schnell um, und sie wird dann unfehlbar bei der gewählten Zahl stehen bleiben.

Das Geldstück in der Dose.

In irgend ein Geldstück läßt man am Rande ein ziemlich tiefes Loch von der Stärke einer schwachen Stricknadel machen, bringt in dieses ein Stückchen gut magnetisirten Stahl und vernietet die Stelle derart, daß dies nicht zu bemerken ist.

Diesen Thaler überreicht man einer Person nebst einem verschließbaren Kästchen, um den Thaler beliebig hineinzulegen oder auch nicht, und dann das Kästchen verschlossen auf den Tisch zu stellen. Nähert sich nun der Künstler mit

einer Magnetnadel dem Kästhen, so erräth er an der Richtung derselben sogleich, ob sich das Geldstück im Kästchen befinde oder nicht.

Die magnetische Kette.

Dies hübsche Experiment beruhet einzig auf der Fortpflanzung der magnetischen Kraft durch eiserne Gegenstände, welche, damit in Verbindung gebracht, selbst zu Magneten werden. In diesem Falle hängt man an einen stark ziehenden Magneten einen eisernen Ring, an diesen einen andern und an diesen einen dritten u. s. w. bis zu einer langen Kette, weches den Unkundigen in nicht geringes Erstaunen setzen wird.

Das Wassermännchen.

Der Zauberer eröffnet diese Belustigung durch eine kleine Figur, welche in einem mit Wasser gefüllten Glase bald unter das Wasser taucht, bald wieder über die Fläche sich erhebt, und auf diese Weise durch Hinabsinken oder Emporheben im Wasser vorgelegte Fragen beantwortet.

Das Gefäß besteht in einer langen Glasröhre, an welche unten ein Boden von dünnem Messingblech wasserdicht eingekittet ist, und auf einem hölzernen Kästchen steht, auf welchem der Künstler einer Person aus der Gesellschaft das Glas mit dem Wassermännchen vorhält, um dieser eine beliebige zu beantwortende Frage vorzulegen.

Die Figur kann aus Kork oder Hollundermark geschnitzt sein, die man mit Lackfarbe überzieht. Mitten durch das

Männchen ist ein feines gut magnetisch gemachtes Stäbchen von dünnem Eisenblech gesteckt, welches vom Kopfe bis zum Fuße hindurch geht, so daß sich der Südpol desselben oben am Kopfe befindet. Dies Stäbchen ist gerade so schwer, daß die Figur, wenn sie ins Wasser gestellt wird, bis unter den Kopf in aufrechter Stellung in dem Wasser steht und mit dem Kopfe über dasselbe hervorragt. Um dies am leichtesten zu bewerkstelligen, sind unten an den Seiten einige Schrotkörner befestigt.

Das Innere des Kästchens ist mit einem Magnetstäbchen, welches durch das in der Mitte desselben befindliche Loch an einem starken Messingstifte befestigt ist, der durch den Boden des Kästchens reicht, wo ein gewöhnlicher Zeiger von Messingblech befestigt ist, vergl. Taf. I. Fig. 2, welcher sich an dem Schädel desselben herumdreht, wo denn auch zugleich das Magnetstäbchen im Kasten sich herumdreht. Die obere Spitze der Spindel, an welcher das Magnetstäbchen befestigt ist, reicht bis an die Decke des Kästchens, die aus ganz dünnem Holze gefertigt ist, und ruht in einem an der Decke aufgeleimten hölzernen Brettchen, das in der Mitte ein Loch hat, in welches die Spitze der Spindel einpaßt. Damit diese Spindel in der nöthigen Richtung bleibt, ist unter dem Magnetstabe ein Messingstiftchen durch ein unten in die Spindel gebohrtes Loch gesteckt, welches inwendig auf dem Boden des Kästchens ruht und das tiefere Herabsinken der Spindel verhindert.

Wenn nun der in dem Kästchen verborgene Magnet mittelst des am Boden befindlichen Messingzeigers so gestellt wird, daß der Südpol desselben gerade unter dem Glase steht, so bleibt das Wassermännchen auch mit dem Kopfe

über dem Wasser ruhig stehen. Wenn aber der Künstler, indem er das Kästchen mit dem darauf stehenden Glase zu beiden Seiten in beiden Händen gefaßt, der Person vorhält, die von dieser an das Wassermännchen gerichtete Frage wollte bejahend beantworten lassen, so dreht er mittelst des unten hingelegten Zeigefingers der rechten Hand den Zeiger an dem Boden und daher auch zugleich den Magnetstab in dem Kästchen herum, so daß der Nordpol dieses Stabes unter das Männchen im Glase zu stehen kommt. Dann taucht dieses von der magnetischen Kraft des in dem Kästchen verborgenen Magnetes angezogen, sich unter das Wasser hinab, und bleibt so lange unter dem Wasser, bis eine zweite mit Nein zu beantwortende Frage dem Männchen vorgebracht wird, und der Künstler die Lage des im Kästchen verborgenen Magnets verändert, und den Südpol desselben unter das Männchen bringt, welches den Südpol des in der Figur befindlichen magnetischen Stäbchens zurückstößt, so daß das Männchen sich wieder über die Fläche des Wassers in dem Glase erheben muß.

Der glückliche Fischer.

Der Künstler besitzt ein Kästchen voll kleiner Fische von Messingblech, welche im Innern des Mäulchens ein Stückchen Eisendraht verborgen halten. Wirft er nun diese Fische in einen Teich mit Wasser, und angelt mit einer magnetischen Ruthe, so wird er mit Leichtigkeit einen Fisch nach dem andern fangen.

Kartenkünste.

Kartenkunststücke.

Die Volte zu schlagen.

Unter Volteschlagen versteht man diejenige Gewandtheit, wodurch die Karten auf eine solche geschickte Weise gedreht werden, daß ein gewisses Kartenblatt oder auch mehrere Blätter an einen bestimmten Platz oben oder unten zu liegen kommen müssen. Man kann dies mit beiden Händen oder auch nur mit einer Hand ausführen. Um die Volte mit beiden Händen zu schlagen, wird das ganze Spiel in zwei Theile oder Häufchen getheilt. Indem man den einen Theil des Spieles in die linke Hand legt, und die andere Abtheilung desselben darauf setzt, bringt man den kleinen Finger der linken Hand geschickt zwischen diese beiden Abtheilungen. Hierauf wird die rechte Hand über die in der linken Hand liegende Karte gelegt, und damit die unten liegende Blätterabtheilung gefaßt, so daß auf der einen Seite der Daumen sich an den äußern schmalen Rand der Blätter fest anlegt, auf der andern Seite aber der Mittelfinger sich an den andern entgegenstehenden äußern schmalen Rand der Blätter fest andrückt und diese beiden Finger die obere Blätterabtheilung über der untern Abtheilung schwebend halten, während die zwischen dem kleinen Finger und den oben

darauf liegenden drei Fingern, dem Zeigefinger, dem Mittelfinger und dem Goldfinger der linken Hand liegende obere Blätterabtheilung zwischen diesen Fingern und der Fuge des Daumen festgehalten wird. Auf diese Weise kann die obere Blätterabtheilung sehr leicht unter die darüber ausgespannte rechte Hand, welche die beiden Ränder der unteren Blätterabtheilung festhält, herabgezogen und unten hingebracht werden, so daß nunmehr die vorher unten gelegene Blätterabtheilung oben auf das Spiel zu liegen kommt, und die zuvor oben gelegene Blätterabtheilung unter dem Spiele den Platz einnimmt.

Will man die Volte mit einer Hand schlagen, so wird dies auf ähnliche Weise ausgeführt. Von dem ebenfalls in zwei Häufchen abgetheilten Spiele wird ebenso wie vorher die eine Abtheilung in die linke Hand gelegt, und indem die zweite Blätterabtheilung mit der rechten Hand auf die erste Abtheilung gelegt wird, bringt man schnell den Goldfinger und den kleinen Finger der linken Hand zwischen diese beiden Abtheilungen, indem man zugleich den Zeigefinger und den Mittelfinger über die beiden Abtheilungen legt. Jetzt streckt man die vier Finger mit der dazwischenliegenden oberen Blätterabtheilung aus, und ziehet so diese über der untern Abtheilung hervor, so daß nunmehr diese oben hinweggezogene Blätterabtheilung zwischen den vier Fingern eingepreßt schwebt, während die untere Blätterabtheilung zwischen der Fuge des Daumens in der flachen Hand gehalten wird. Vermittelst einer leichten Wendung können nunmehr die zwischen den vier Fingern schwebenden Blätter unter die untere Blätterabtheilung gelegt werden, wodurch die Volte vollbracht ist.

Hat man sich einmal mit der dazu nöthigen Gewandtheit und Behendigkeit der Finger vertraut gemacht, so läßt sich auch die Volte leicht auf die Art schlagen, daß die unten liegenden Blätter unter dem Spiele hinweggezogen und oben auf das Spiel gelegt werden. Hierzu hält man das Spiel eben so wie zuvor in der linken Hand, und indem man die zweite Blätterabtheilung auf die erste setzt, und die obere Blätterabtheilung in die Fuge des Daumens, wo der Zeigefinger beginnt, einzwängt, legt man den Zeigefinger und den kleinen Finger unter die untere Blätterabtheilung, den Mittelfinger und den Goldfinger aber legt man über diese Abtheilung, zwischen die darüber liegende obere Blätterabtheilung, so daß die untere Abtheilung zwischen diesen vier Fingern festliegt, die obere Abtheilung aber in der Fuge des Daumens vor dem darüber gelegten Daumen gehalten wird. Jetzt streckt man die vier Finger mit den dazwischen liegenden Blättern aus, so daß diese unter der oberen Abtheilung hervorgezogen werden, und die Bilderseite der Blätter aufwärts liegt, und in demselben Augenblick biegt man die vier Finger aufwärts und legt hierdurch die dazwischen liegenden Blätter oben hin auf das Spiel.

Künstliche Mischungen.

Die leichteste Art von künstlicher Mischung, die bei vielen Kartenkünsten mit Vortheil anzuwenden ist, besteht darin, daß man bei dem Durchblättern des Kartenspiels vor dem Mischen das untenliegende Blatt desselben sich merke.

Man behält die, zwar scharf in's Auge gefaßte, unterste Karte des Spiels beständig als das unterste Blatt in der

linken Hand, während man die übrigen darüber liegenden Karten mit der rechten Hand über diesem unten liegenden letzten Blatte hinwegzieht, und sie wie gewöhnlich mischt.

Man bringt das vorher bemerkte unterste Blatt des Spiels unbemerkt oben hin, als erstes Blatt, am besten so, daß man einen Theil des ganzen Spiels sammt dem untersten Blatte unten hinwegzieht, diesen Theil in den in der linken Hand zurückbehaltenen einmischt, doch so, daß das unterste Blatt zuletzt in der rechten Hand bleibt, welches man dann obenauf fallen läßt. Will man dies obenaufliegende Blatt jetzt wieder unten hinbringen, so drückt man den Daumen der linken Hand fest darauf, während man die übrigen darunter liegenden Blätter des ganzen Spiels mit der rechten Hand darunter hinwegzieht und über das nun allein zurückbehaltene Blatt in der linken Hand auf gewöhnliche Art mischt.

Man legt das gemerkte Blatt als erstes Blatt oben auf das Spiel, faßt dann das ganze Spiel mit der rechten Hand, läßt einige Blätter von unten auf den ersten der hier mit a b c d e nach der Reihe zu bezeichnenden Plätze, also auf a fallen, dann auf ähnliche Weise ein zweites Häuflein auf e, dann ein drittes auf b, ein viertes auf d und richtet es so ein, daß man das oberste gemerkte Blatt zuletzt allein in der Hand behält, welches man nun auf c fallen läßt. Diese Bildung der fünf Häufchen muß in der nöthigen Geschwindigkeit und Leichtigkeit geschehen, und eben so schnell vereinigt man jetzt auch wieder diese 5 einzelnen Häufchen, indem man das Häufchen a auf das allein liegende Blatt c legt, dann diese beiden vereinigten Häufchen a und c auf das Häufchen e setzt, dieses mit aufhebt, diese

vereinigten 3 Häufchen auf das Häufchen b setzt, und diese vereinigten 4 Häufchen auf den noch übrigen Haufen d. Solchergestalt wird nunmehr das vorher oben auf liegende Blatt das unterste des ganzen Spiels sein. Auf die nämliche Weise läßt sich auch sehr leicht das vorher bemerkte unterste Blatt oben hin auf das Spiel bringen, wenn man das unten liegende Blatt allein auf einer Stelle liegen läßt, von den übrigen Blättern aber einzelne Häufchen bildet, und bei dem Aufheben derselben das allein liegende Blatt oben auf den Haufen legt, den man zu dem ersten des ganzen Spiels macht.

Man zieht immer einen Theil des Spiels unten weg und bringt ihn über den obern Theil, ohne aber die Karten durch einander zu stecken; was, schnell ausgeführt, den Anschein des gewöhnlichen Mischens hat, im Grunde aber auf ein wiederholtes rasches Aufheben herauskommt, wodurch, wie sich bei näherer Ueberlegung ergiebt, die Reihenfolge der Karten nicht im Geringsten abgeändert wird.

Die nun zu beschreibende Art Mischung ist etwas künstlicher, als die vorhergehenden, indeß nach einiger Uebung doch leicht auszuführen. Wir wollen dieselben erst in Bezug auf nur 10 Blätter beschreiben, die hier nach der Reihenfolge ihrer Lage durch 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. bezeichnet sein mögen. Verlangt man, daß nach geschehener Mischung diese ihre Reihenfolge wieder hergestellt sei, so verfahre man wie folgt: man legt dies Spiel horizontal in die offene linke Hand, zieht mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand die beiden untersten Karten 1 und 2 davon weg, wobei der Daumen der linken Hand nachhilft, schiebt dann mit letzterem Daumen die zwei nächsten

Blätter 3. 4. in die entgegenkommende rechte Hand (zwischen Daumen und Zeigefinger derselben) über die schon darin befindlichen Blätter 1. 2., so daß die Folge der Karten hier jetzt 3. 4. 1. 2. ist, bringt jetzt eben so von den noch in der linken Hand rückständigen sechs Blättern die drei oben aufliegenden 5. 6. 7. unter die in der rechten befindlichen vier Blätter, so daß die Reihenfolge 3. 4. 1. 2. 5. 6. 7. entsteht; dann die Blätter 8. und 9. über 3. und 4., endlich das letzte noch übrige Blatt 10 unten hin. Dieß muß langsam eingeübt, aber nachher schnell ausgeführt werden. Die Blätter werden jetzt nachstehende Reihenfolge haben: 8. 9. 3. 4. 1. 2. 5. 6. 7. 10. Auf die nämliche Weise wiederhole man diese Mischung. Hat man sie im Ganzen siebenmal angestellt, so werden die Karten wieder in der ersten Reihenfolge liegen. — Hat man solchergestalt diese Mischung nur erst mit 10 Blättern gut eingeübt, so wird man sie dann auch leicht mit 24 und mehr Blättern bewerkstelligen, indem man immer mit zwei oder drei Blättern abwechselt, doch würde es alsdann zu lange dauern, hierdurch die erste Folge wieder herstellen zu wollen; man muß es hier bloß darauf absehen, die Karten aus einer bekannten Reihenfolge in eine andere bekannte Reihenfolge zu bringen, die man sich für jede Anzahl zu mischender Karten leicht wird aufzeichnen und merken können.

Künstliches Abheben.

Zu vielen der angenehmsten und überraschendsten Kartenkünste ist es nöthig, willkürlich bei einem bestimmten Blatte abheben zu können. Dieß macht man sehr leicht

dadurch möglich, daß man die betreffende Karte ein wenig, etwa eine halbe Linie breiter macht, als die übrigen. Man muß also diese Karte aus einem etwas breiteren Spiele nehmen, oder die Karten eines Spiels etwas schmäler schneiden, mit Ausnahme einer einzigen, die man beim Abheben treffen will.

Eine Karte forciren.

Man versteht hierunter, Jemandem eine Karte aufzudringen, oder ihn zu nöthigen, jede Karte, die man selber wünscht, hinzunehmen, und doch so, daß er glaubt, sie nach eigener freier Wahl genommen zu haben. Es kommt hierbei besonders darauf an, sich eine gewisse Fingerfertigkeit und Behendigkeit zu erwerben, ohne welche nur wenige der besseren Kartenkünste sich ausführen lassen. Um dies ziemlich schwer zu beschreibende Kunststück auszuführen, bestimmt man zuerst, welche Karte man einem Andern aufdringen will, welches heimlich, während man die Karten mischt, geschehen muß. Indem man nun die gewählte Karte in den Haufen schiebt, faßt man sie genau in's Auge, oder hält den kleinen Finger der linken Hand darauf, und sagt dann zu Jemandem in der Gesellschaft, daß man ihn ersuchen wolle, irgend eine Karte aus dem Spiele zu nehmen, wobei man sofort alle Karten schnell von der rechten zur linken Hand bewegt, und sie vor- und rückwärts ausbreitet und wiederum sammelt, um ihn in der Wahl irre zu machen. Sieht man ihn nun die Finger ausstrecken, um sich eine Karte zu nehmen, so breitet man die Karten aus, bis man zu derjenigen, die man zu forciren wünscht, gelangt ist, von welcher man

das eine Ende über die anderen Karten hervorragen läßt in eben dem Augenblicke, da seine Finger das Spiel erreichen, und er wird alsdann nicht im mindesten ahnen, daß man statt seiner wählt, es sei denn, daß er den Kunstgriff schon kennt. Ist es aber auf diese Weise gelungen, ihm eine bestimmte Karte in die Hand zu spielen, so kann man natürlich ihn dieselbe wieder in den Haufen legen lassen, die Karten mischen lassen, so viel er will, und wird dennoch im Stande sein, die gewählte Karte zu nennen.

Taschenspielern mißlingt dies Kunststück fast niemals, weil sie es verstehen, die Karten mit einer solchen Fertigkeit zu bewegen, daß es fast gar nicht möglich ist, eine andere als gerade die von ihnen gewählte zu ergreifen. Allein eine solche Behendigkeit ist freilich schwer zu erlangen, und der minder Geübte muß daher immer ein anderes Kunststück in Bereitschaft halten, um, wenn jenes verunglückt, zu diesem greifen zu können; weshalb man denn auch nie im Voraus erzählen darf, welches Kunststück man eigentlich machen will.

Dasselbe Kunststück etwas anders.

Wenn man eine mit Künsten dieser Art nicht sehr vertraute Person dazu wählt, so wird es bei einiger Uebung nicht sehr schwer halten, das bestimmte Blatt ziehen zu lassen. Zu diesem Zwecke legt man dasselbe als oberste Karte auf das Spiel, schlägt in demselben Augenblicke, als man das Spiel einer Person zum Wählen hinreicht, die Volte, so daß die oben auf liegende Karte mitten in das Spiel kommt, breitet dieses dann von der linken zur rechten Hand zu einem Fächer aus, hält diesen der betreffenden

Person vor, wobei man aber die Karten immer zwischen den Fingern hin und wieder blättert, bittet, schnell zu ziehen, und spielt, wenn die Person nach dem Spiele greift, auf geschickte Weise die betreffende lose gehaltene Karte ihr in die Hand. Beschreiben läßt sich diese Kunstfertigkeit nicht vollständig, man stelle daher selbst so viele Versuche als nöthig an, um sie sich auf die bestmöglichste Weise anzueignen.

Die leichteste Art, eine gezogene Karte zu errathen.

Man legt vorher ein gut gemischtes Kartenspiel auf den Tisch und merkt sich im Hinlegen die unterste Karte. Hierauf läßt man einer Person ein Blatt ziehen, sich merken und auf den Tisch legen, und setzt das ganze Spiel darauf. Dann läßt man mehrmal abheben, nimmt das Spiel, durchblättert es bedachtsam, als ob man zähle; im Grunde aber sucht man nur diejenige Karte, die Anfangs die unterste des Spiels war; die zunächst anliegende ist dann die von der Person gezogene.

Eine Karte zu verwechseln.

Um dies zu bewerkstelligen, legt man das ganze Spiel zwischen Daumen und Zeigefinger in die linke Hand, indem man das oben auf liegende Blatt, welches mit einem andern in der rechten Hand gehaltenen verwechselt werden soll, etwas vorschiebt, und hält den Gold-, Mittel- und kleinen Finger etwas vom Spiele entfernt. Die Karte in der rechten Hand wird zwischen dem Zeige- und Goldfinger

gehalten, so daß der Daumen frei bleibt. Nun fährt man mit der Karte in der rechten Hand gegen die linke, bringt sie damit unter das Spiel, wo sie gleich mit dem Gold-, Mittel- und kleinen Finger gefaßt und unter das Spiel gedrückt wird, faßt in diesem Augenblicke mit dem Daumen und Zeigefinger die auf dem Spiele oben auf liegende etwas vorgeschobene Karte, nnd die Verwechselung ist geschehen. Diese Kunst erfordert lange Uebung, wenn man sie geschickt ausführen will.

Das im Voraus bestimmte Kartenblatt.

In der rechten Hand breitet man eine Anzahl Karten fächerartig aus und hält sie so hin, daß die Rückseite nach oben gekehrt ist. Die unterste Karte hat man indeß vorher angesehen und gemerkt; man schiebt sie so weit, daß sie in der Mitte unter dem Fächer liegt und sich leicht mit einem Finger hin und her bewegen läßt. Dann läßt man von einem Zuschauer eine Karte berühren, schiebt die unterste Karte dahin, wo die berührte lag, nimmt die andern in der Nähe liegenden Karten hinweg, legt sie oben auf, stößt die Karten zusammen und zeigt die unterste bekannte Karte als die berührte vor, damit der Andere sie sich merken könne. Dann giebt man ihm die ganzen Karten, um sie zu mischen, worauf man sie sich wiedergeben läßt und dann die Karte vorzeigt, die man sich schon vorher gemerkt hatte. Es kommt bei diesem Kunststücke besonders darauf an, daß man dem Zuschauer glauben mache, die vorgezeigte Karte sei eben dieselbe, welche er berührt hat. Etwas Gewandtheit ist zur Ausführung erforderlich, so wie ein neues glattes Spiel Karten.

Eine gemerkte Karte mit verbundenen Augen und in bestimmter Ordnung zu finden.

Dies höchst überraschende Kunststück ist sehr leicht auszuführen. Man läßt sich die Augen verbinden, zieht dann eine Karte aus einem bereits besonders hergerichteten Spiele, welches so beschnitten ist, daß nur eine Karte breiter gelassen wurde. Diese breitere Karte zieht und zeigt man vor, steckt sie wieder in's Spiel, läßt dasselbe mischen und sich wieder einhändigen, dann fragt man, die Karten auf den Rücken haltend, die wie vielste Karte die gemerkte sein solle. Wird nun vielleicht gesagt, daß sie die achte sein soll, so zählt man rasch sieben Blätter ab, steckt unter diese die breitere Karte, bringt das Spiel wieder vor und beweist nun durch Ablegen der Karten, daß die gemerkte die achte sei.

Die Wirthin und die Zecher.

Man legt heimlich einen der vier Buben oben auf das Kartenspiel und legt die andern drei Buben und eine Dame frei auf den Tisch hin; indem man sie der Gesellschaft zeigt, bemerkt man: „Daß diese drei Buben die Zecher vorstellen, welche bei der Dame gut gelebt und viel getrunken, aber kein Geld zum Bezahlen haben und deshalb die Wirthin in den Keller schicken, um frischen Wein zu holen; während dessen schleichen sie sich aber davon.“ Man legt nun einen Buben oben auf das Spiel, einen in die Mitte und den dritten unter das Spiel. „Die zurückkehrende Wirthin findet die Betrüger nicht in der Gaststube und sucht sie daher auf.“ Man legt die Dame oben auf das Spiel und läßt einmal

abheben, dann zeigt man die Dame und die drei von ihr erwischten Buben. Das Ganze muß schnell und mit vielem Wortschwall geschehen und darf an demselben Abend nicht wiederholt werden.

Ein Kartenblatt zu errathen, das sich Jemand unter 12 Blättern gewählt hat.

Man zeichne die zwölf Buchstaben:

a, b, c, d, e, f, g, h, i, k, l, m

mit Kreide auf den Tisch, lege über jeden dieser Buchstaben eine Karte und bitte dann Jemanden aus der Gesellschaft, sich eines von den Blättern zu merken, oder in den Sinn zu nehmen. Angenommen nun, es merke sich Jemand die Karte g, was der Künstler jedoch nicht weiß, so sagt man dem Andern, er möge von der gemerkten Karte an (sie ist die siebente) doppelt so viel und eins darüber, als überhaupt Karten sind (also im gegenwärtigen Falle zweimal 12 und 1 dazu macht 25) abzählen, und zwar so, daß er von der Zahl seiner Karte anfange und bei m (der letzten Karte) rückwärts zu zählen fortfahre, zum Beispiel g ist die siebente Karte, man fängt daher bei m mit 8 zu zählen an und geht rückwärts bis a, welches 19 sein wird, und fährt wieder fort bei m mit 20 rückwärts zu zählen, l 21, k 22, i 23, h 24, g 25, und diese ist die gewählte Karte.

Der listige Schiffscapitain.

Der Künstler erzählt der Gesellschaft: „Die Passagiere eines von Hamburg nach Nord-Amerika fahrenden Schiffes

bestanden aus fünfzehn christlichen und fünfzehn jüdischen Auswanderern, die Ladung desselben aus Kaufmannsgütern. Auf dem Meere überfiel sie ein Sturm, welcher das Schiff an Klippen schleuderte, so daß es einen Leck bekam und Wasser schöpfte. Um das Schiff zu erleichtern, wurden die Waaren über Bord geworfen; da aber dies nicht genügte, entschloß man sich, die Hälfte der Passagiere denselben Weg gehen zu lassen wie die Waaren, nämlich in's Meer zu werfen. Der christliche Schiffscapitain, der gern seine Glaubensbrüder, aber auch seine Unpartheilichkeit retten wollte, nahm zur List seine Zuflucht, indem er sagte: Die 30 Passagiere möchten sich nach folgendem Verse aus dem alten Testamente in einen Kreis um ihn stellen: „„Gott schlug den Mann in Amelek, den Israel bezwang."" Der Vocal a bedeutet, daß sich einer hinstellt, der Vocal e, daß sich 2, der Vocal i, daß sich 3, bei o 4, und bei u, daß sich 5 hinstellen; bei jedem Vocale wechseln die Glaubensgenossen und die Christen machen den Anfang, indem sich 4 hinstellen, da der Vocal o in dem Worte „Gott" der erste ist, dann bei u in „schlug" stellen sich 5 Juden hin u. s. w." Man erklärt der Gesellschaft: Die schwarzen Karten (Pique und Trefle) bedeuten die Juden, die rothen (Coeur und Carreau) dagegen die Christen; man legt die Karten offen in einen Kreis; die Reihenfolge wird also folgende sein: 4 rothe, 5 schwarze, 2 rothe, 1 schwarze, 3 rothe, 1 schwarze, 1 rothe, 2 schwarze, 2 rothe, 3 schwarze, 1 rothe, 2 schwarze, 2 rothe, 1 schwarze. Hat man die Karten in diese Folge gebracht, so erzählt man weiter: „Der Capitain sagte nun, daß er allemal bis 9 zählen würde und der Neunte als Opfer fallen müsse, bis die Zahl

15 voll wäre.“ Man darf ja nicht vergessen, bei der ersten der vier nach einander folgenden rothen Karten anzufangen, dann werden nach fünfzehnmal 9 zählen alle schwarzen Karten oder Juden weg sein. Man kann auch die Karten vorher heimlich in diese Ordnung legen, ohne der Gesellschaft obigen Vers mitzutheilen, kann sogar abheben lassen, und wird doch leicht, wenn man sie in einen Kreis gelegt hat, den Anfang des Zählens finden.

Eine besehene Karte in eine andere zu verwandeln.

Ein Spiel Karten läßt man mischen, und indem man es zurücknimmt und in der rechten Hand in die Höhe hält, läßt man die Gesellschaft das unterste Blatt genau merken; hierauf legt man das Spiel in die linke Hand, von welcher man den kleinen Finger vorher im Munde ein wenig benetzte. In diesem Augenblick nun, wo man es noch mit der rechten Hand bedeckt hält, schiebt man das unterste gezeigte Blatt mittelst des benetzten kleinen Fingers etwas zurück in den Aermel. Dann läßt man einer Person das unterste Blatt hinwegziehen, und mit Erstaunen wird man ein ganz anderes als das vorhin gesehene erkennen.

Man lasse dieses Blatt der Gesellschaft zeigen, und dann oben auf das Spiel legen. Indem man sich aber zu einer andern Person in der Gesellschaft umdreht und sich ihr mit dem Spiele nähert, wird es nicht schwer fallen, das vorher gezogene unterste Blatt schnell und unbemerkt oben auf das Spiel zu schieben. Man lasse nunmehr das oberste Blatt, ohne es zu besehen, hinwegnehmen und in der

Hand halten. Hierauf frage man, was für ein Blatt das vorhin unten hinweggezogene und oben auf gelegte Blatt war, und was es eigentlich für ein Blatt, als das zuerst unten liegende und besehene Blatt, sein sollte, welches aber nach dem bereits Geschehenen die Person als das zuletzt oben weggenommene Blatt schon in der Hand hält. Hierauf schlage man sanft auf dieses gehaltene Blatt, lasse es besehen, und mit Befremden wird man das erste Blatt wieder erkennen.

Die 32 Karten eines Piquetspieles zu nennen.

Man merke sich folgende Reihenfolge der Karten: Acht, König, Bube, Neun, Dame, Zehn, Sieben, Aß; und in Betreff der Farben halte man folgende Ordnung fest: Coeur, Pique, Carreau, Trefle.

Hat man nun beide Formeln genau gemerkt, so legt man danach das Spiel in folgende Ordnung:

	I.				II.		
1.	Acht	von	Coeur.	9.	Acht	von	Pique.
2.	König	„	Pique.	10.	König	„	Carreau.
3.	Bube	„	Carreau.	11.	Bube	„	Trefle.
4.	Neun	„	Trefle.	12.	Neun	„	Coeur.
5.	Dame	„	Coeur.	13.	Dame	„	Pique.
6.	Zehn	„	Pique.	14.	Zehn	„	Carreau.
7.	Sieben	„	Carreau.	15.	Sieben	„	Trefle.
8.	Aß	„	Trefle.	16.	Aß	„	Coeur.

III.			IV.		
17.	Acht von	Carreau.	25.	Acht von	Trefle.
18.	König „	Trefle.	26.	König „	Coeur.
19.	Bube „	Coeur.	27.	Bube „	Pique.
20.	Neun „	Pique.	28.	Neun „	Carreau.
21.	Dame „	Carreau.	29.	Dame „	Trefle.
22.	Zehn „	Trefle.	30.	Zehn „	Coeur.
23.	Sieben „	Coeur.	31.	Sieben „	Pique.
24.	Aß „	Pique.	32.	Aß „	Carreau.

Die Reihenfolge der Karten bleibt also immer dieselbe; die Folge der Farben zwar auch, aber man fängt das erste Mal mit Coeur, das zweite Mal mit Pique, dann mit Carreau und endlich mit Trefle an. Hat man also nach den obigen Formeln diese Reihenfolge im Gedächtniß, so kann man das Spiel nach der Reihe hernennen.

Alle 52 Karten eines Spiels zu nennen.

Dies Kunststück ist dem mit 32 Karten angegebenen ähnlich. — Man nimmt ein ganzes Spiel von 52 Blättern und legt es nach der Ordnung folgender Formel die man im Gedächtniß behalten muß:

Unus quinque novem famulus sex quatuor duo Rex septem octo foemina trina decem.

Dies lateinische Distichon kann leichter behalten werden als die folgende deutsche Formel, welche wir für die des Lateins unkundigen Leser hersetzen:

Ein, fünf, neun, Bube, sechs, vier, zwei, König, sieben, acht, Dame, drei, zehn.

Indem man diese Ordnung beobachtet, legt man die vier Farben gleichzeitig nach einer solchen Ordnung, daß erst

ein Pique-Blatt, dann ein Coeur-Blatt, hierauf ein Trefle- und zuletzt ein Carreau-Blatt kommt.

Um dies recht anschaulich zu machen, bedarf es folgender Tabelle:

1.	Aß	von	Pique.	27.	Aß	von	Trefle.
2.	Fünf	"	Coeur.	28.	Fünf	"	Carreau.
3.	Neun	"	Trefle.	29.	Neun	"	Pique.
4.	Bube	"	Carreau.	30.	Bube	"	Coeur.
5.	Sechs	"	Pique.	31.	Sechs	"	Trefle.
6.	Vier	"	Coeur.	32.	Vier	"	Carreau.
7.	Zwei	"	Trefle.	33.	Zwei	"	Pique.
8.	König	"	Carreau.	34.	König	"	Coeur.
9.	Sieben	"	Pique.	35.	Sieben	"	Trefle.
10.	Acht	"	Coeur.	36.	Acht	"	Carreau.
11.	Dame	"	Trefle.	37.	Dame	"	Pique.
12.	Drei	"	Carreau.	38.	Drei	"	Coeur.
13.	Zehn	"	Pique.	39.	Zehn	"	Trefle.
14.	Aß	"	Coeur.	40.	Aß	"	Carreau.
15.	Fünf	"	Trefle.	41.	Fünf	"	Pique.
16.	Neun	"	Carreau.	42.	Neun	"	Coeur.
17.	Bube	"	Pique.	43.	Bube	"	Trefle.
18.	Sechs	"	Coeur.	44.	Sechs	"	Carreau.
19.	Vier	"	Trefle.	45.	Vier	"	Pique.
20.	Zwei	"	Carreau.	46.	Zwei	"	Coeur.
21.	König	"	Pique.	47.	König	"	Trefle.
22.	Sieben	"	Coeur.	48.	Sieben	"	Carreau.
23.	Acht	"	Trefle.	49.	Acht	"	Pique.
24.	Dame	"	Carreau.	50.	Dame	"	Coeur.
25.	Drei	"	Pique.	51.	Drei	"	Trefle.
26.	Zehn	"	Coeur.	52.	Zehn	"	Carreau.

Diese Ordnung ist so beschaffen, daß man nur eine von den 52 Karten kennen darf, um zu wissen und sagen zu können, welche Blätter und in welcher Ordnung sie folgen.

Will man z. B. wissen, welches Blatt auf Pique-König folgt, so darf man sich nur erinnern, daß nach dem lateinischen Verse sieben auf König folgt; von welcher Farbe diese sieben ist, geht aus der Ordnung Pique, Coeur, Trefle, Carreau leicht hervor, also auf König von Pique Sieben von Coeur.

Wenn das Kartenspiel in der angeführten Ordnung liegt, und man diesen Vers nebst der Ordnung der Farben wohl im Gedächtniß hat, so kann man es so oft abheben als man will und immer wird die Ordnung ungestört bleiben; nur muß man sich in diesem Falle die Karte merken, welche unten liegt, damit diese als Merkmal dient, wie die Farben- und Rangordnung anfängt. Dann kann man auch sicher sein, daß man alle Karten hinter einander richtig nennen kann.

Da diese Kartenordnung noch zu manchen anderen Kunststücken gute Dienste leistet, so ist es zweckmäßig, wenn man die Kartenblätter so, wie man sie nennt, wieder auf einander legt.

Der Streit um den besten Mann.

In einer Gesellschaft, in welcher drei verheirathete Damen sich befinden, erbietet sich der Künstler durch geheime Berechnungen zu finden, welche von ihnen den besten Mann habe. Der Künstler nimmt nun 22 Kartenblätter,

theilt von diesen jeder der drei Damen 7 zu und behält die 22ste für sich. Nun zählt jede Dame die Augen ihrer Karten, und zwar so, daß Aß 11 Augen zählt, König 4 Augen, Dame 3 Augen, Bube 2 Augen und die übrigen Blätter so viel Augen sie haben, die Zehn also 10, die Neun 9 ꝛc. Dann dividirt jede Dame die Zahl, welche sie bekommen hat, mit der Zahl der Augen, welche die vom Künstler zurückbehaltene Karte hat und schreibt den Quotient (die Zahl, welche durch das Dividiren herauskommt) an eine Ecke eines auf den Tisch gezeichneten Dreiecks, z. B. die erste Dame hat auf ihren Karten 19 Augen, die zweite 32, die dritte 54 Augen. Die Karte, welche der Künstler zurückbehielt und mit welcher dividirt wird, hat 6 Augen. Somit bekommt die erste Dame (6 in 19) als Quotient $3^1/_6$, die zweite (6 in 32) $5^2/_6$, die dritte (6 in 54) 9. Diese drei Quotienten an die Ecke eines Dreiecks geschrieben, giebt eine Figur, wie Fig. 1, Taf. IX. — Nun zählt der Künstler je zwei an einer Seite des Dreiecks stehende Zahlen zusammen und schreibt das Product in die Mitte derselben. 9 und $3^1/_6$ giebt $12^1/_6$, was an die Seite rechts geschrieben wird; $5^2/_6$ und $3^1/_6$ giebt $8^3/_6$, was an die Seite links geschrieben wird; $5^2/_6$ und 9 giebt $14^2/_6$, was an die untere Seite geschrieben wird, so daß das Dreieck nun aussieht, wie Fig. 2. Taf. IX.

Nun bittet der Künstler jede Dame, ihren Quotient mit der gerade gegenüberstehenden Zahl zu addiren. Die Dame, welche den Quotient $3^1/_6$ hatte, zählt $14^2/_6$ hinzu und bekommt $17^3/_6$; die, welche $5^2/_6$ hatte, zählt die gegenüber stehende Zahl $12^1/_6$ hinzu und bekommt ebenfalls $17^3/_6$; die Dame endlich, welche den Quotient 9 zählte, zählt die

gegenüber stehende Zahl 8³/₆ hinzu, und hat gleichfalls 17³/₆ — woraus nun hervorgeht, daß alle drei gleich gute Männer haben — das Resultat ist immer dasselbe, man mag es anstellen wie man will, und kann auch gar nicht anders sein, denn alle Männer sind ja — Engel!

Die errathene und aus der Tasche gezogene Karte.

Hierzu bedarf man zwei besonders vorbereiteter Kartenspiele, welche dergestalt beschnitten sind, daß das eine etwa eine halbe Linie länger ist, als das andere. Beide Spiele hat man vorher in der Tasche. Will man seine Kunst zeigen, so nimmt man das längere Spiel heraus und läßt aus demselben irgend ein Blatt von einer Person ziehen, welches man dann der ganzen Gesellschaft vorzeigen läßt.

Während nun alle das Blatt besehen und sich merken, entfernt man sich einige Schritte unter dem Vorwande, daß man das Blatt nicht sehen wolle, steckt aber das längere Spiel dabei in die Tasche und holt das kürzere hervor. In dieses nun läßt man die besehene Karte stecken. Von irgend Jemand läßt sich dann der Künstler das ganze Spiel in die Tasche stecken (aber nicht in die, in welcher das andere längere Spiel sich befindet), und sucht mittelst des Gefühls die hervorstehende Karte, welche man der Gesellschaft als die gemerkte vorzeigt; auch ist es überraschend, wenn man sie Jemand andern dann in die Tasche prakticirt und sie später aus derselben hervorzieht. Dies kann durch einen Gehülfen leicht bewerkstelligt werden.

Eine gemerkte Karte unter das Spiel zu mischen, und nach zweimaligem Rathen unter drei Karten zu zeigen.

Wie dies bereits gelehrt, lasse man ein Kartenblatt gezwungen ziehen, wieder in's Spiel mischen, suche es auch nach jener Art wieder auf, und stecke es, ohne es vorzuzeigen, so unter die andern Karten, daß es am schmalen Ende etwas aus den übrigen Karten hervorsteht. Dann läßt man der Gesellschaft das unterste Blatt des Spiels mit der Frage besehen, ob dasselbe das gemerkte Blatt sei? was verneint werden wird; hierauf läßt man rasch die Hand mit den Karten sinken, und zieht unbemerkt, statt der eben vorgezeigten untersten Karte, dafür die wirkliche, schon etwas hervorstehende Karte verdeckt aus dem Spiele auf den Tisch, daß man glaubt, es sei die unterste. Hierauf mischt man das Spiel Karten tüchtig durch, zeigt dann abermals das unten liegende Blatt, ob es das gemerkte sei, und legt solches auf die Antwort „Nein" ebenfalls verdeckt auf den Tisch auf die erste Karte. Man mischt nun das Spiel noch einmal, läßt wieder die unterste Karte besehen, ob es die gezogene sei oder nicht. Auf abermalige Verneinung stellt man sich betroffen, legt aber doch die oben vorgezeigte unterste Karte auf die beiden schon vorhin herausgezogenen, geht mit diesen drei gezogenen Blättern zur Gesellschaft, und läßt diese drei Kartenblätter nochmals mit dem Bemerken besehen, ob von ihrer Seite nicht etwa absichtlich ein Irrthum vorgegangen sei, denn die bewußte Karte müsse sich darunter befinden, wie man sie denn auch mit Erstaunen sogleich bemerken wird.

Von mehreren Kartenhaufen die obersten Blätter anzugeben.

Nachdem der Künstler die Karten gemischt, merke er sich die unterste, bringe sie unbemerkt oben auf das Spiel und lasse von einem Andern zwei- bis dreimal abheben, so daß drei bis vier Häufchen auf dem Tisch liegen. Nun kennt man wohl von dem letzten der drei oder vier Häufchen die oberste Karte, nicht aber von den beiden ersten oder den drei andern. Man hilft sich nun auf folgende Weise. Die oberste Karte des dritten und vierten Häufchens sei z. B. Carreau-Aß, so sagt man die oberste Karte des ersten Häufchens sei Carreau-Aß, nimmt sie ab, und besieht sie, ohne sie einem Zuschauer sehen zu lassen. In der abgenommenen Karte erkennt man vielleicht Pique-Bube, daher sagt man, die oberste Karte des zweiten Häufchens sei Pique-Bube — man nimmt und besieht sie — sie ist z. B. Coeur-Acht — daher sagt man, die oberste Karte des dritten Häufchens sei Coeur-Acht — nun besieht man auch diese und findet, wenn drei Häufchen waren, die zuerst geforderte früher bereits gemerkte Karte: oder bei vier Häufchen fährt man in der angegebenen Weise fort bis zum letzten Häufchen, worauf man sich die Karten von den Personen nennen läßt und sie nach einander auf den Tisch legt.

Eine gemerkte Karte nach dem Mischen des Spiels dennoch zu finden.

Während der Künstler das Spiel tüchtig mischt, merkt er die unterste Karte, worauf er ein Blatt aus der Mitte

ziehen, merken und oben auf das Spiel legen läßt. Von einem andern läßt er dann abheben. Die gemerkte Karte ist die, welche vor derjenigen liegt, welche anfangs die unterste und gemerkte war.

Eine zum Fenster hinausgeworfene Karte sogleich wieder in der Hand zu haben.

Nachdem der Künstler eine beliebige Karte ziehen läßt, wirft er sie zum Fenster hinaus und sagt darauf, die Karte befinde sich schon wieder in seiner Hand. Er läßt noch einmal ziehen, und siehe, es ist wieder die zum Fenster hinausgeworfene Karte — Das Experiment ist außerordentlich leicht, denn das ganze Spiel besteht aus lauter gleichen Karten. Nöthig ist aber, daß man ein ordentliches zur Hand hat (aus dem die Karte jedoch fehlen muß), um mit demselben sogleich jenes Spiel gleicher Karten vertauschen und, wenn es gefordert wird, vorzeigen zu können.

Ein aus einer deutschen Karte gezogenes, wieder eingestecktes und gemischtes Kartenblatt zu nennen.

Der Künstler läßt Jemand eine Karte ziehen und anmerken, während er das Spiel in der Hand umdreht, damit das gezogene Blatt verkehrt wieder eingesteckt werde. Man gebe jedoch genau Acht, ob derjenige, welcher die Karte gezogen hat, dieselbe nicht selbst umkehre — sollte dies der Fall sein, so muß man sogleich auch sein Spiel wieder umkehren, so daß die gezogene Karte immer in um-

gekehrter Richtung zu den andern zu liegen kommt (was aber nur bei deutschen Karten möglich ist). Hierauf mischt man die Karten unter einander, um die Zuschauer noch mehr zu täuschen und hebt dieselben einigemal ab. Sucht man nun nach der Karte, so findet man sie leicht, weil sie die einzige ist, welche umgekehrt liegt. Man lasse aber Niemand in's Spiel blicken, weil sonst leicht Jemand merken könnte, daß die gezogene Karte die einzige umgekehrt liegende ist.

Die Karte zu nennen, welche vor einer gezogenen Karte liegt.

Wenn die Karten geordnet sind wie bei dem Kunststücke: „die 52 Karten eines Spiels zu nennen", dann kann man abheben lassen so oft man will, weil die Ordnung dadurch nicht gestört wird. Läßt man nun eine Karte ziehen, so kann man nach der angegebenen Formel leicht bestimmen, welche anderen Karten über und unter derselben liegen.

Eine Karte an den Geruch zu erkennen.

Aus einem, wie beim Kunststücke, „die 32 Karten eines Piquetspieles zu nennen", geordneten Spiele läßt man eine Karte ziehen, und legt das Spiel mit der Rückseite nach oben in die linke Hand, nimmt dann mit der Rechten eine beliebige Menge Karten oben ab, besieht von denselben die unterste und erkennt dadurch die oberste der Karten, welche noch in der linken Hand liegen. Diese beriecht man darauf,

nennt sie aber jetzt erst, als habe man sie durch den Geruch erkannt und läßt sie von Jemandem abziehen und besehen, damit er sich überzeuge, daß die rechte Karte genannt sei.

Dasselbe Kunststück läßt sich in folgender Weise noch überraschender ausführen. Der Künstler legt drei Karten auf den Tisch und tritt dann bei Seite. Nachdem eine der Karten berührt worden, ruft man ihn. Zunächst wird er nun auf seinen Gehülfen einen Rückblick werfen, der ihm durch verabredete Zeichen die berührte Karte anzeigt. Er kann dies verschieden angeben. Der Daumen giebt die rechts liegende, der Zeigefinger die mittlere, der kleine Finger die links liegende an. Oder, der Gehülfe raucht Taback; nimmt er das Mundstück in den rechten oder linken Mundwinkel oder in die Mitte des Mundes, so zeigt er dadurch die berührte Karte an. Der Künstler, nachdem er sich durch einen Blick auf seinen Gehülfen belehrt hat, welche Karte berührt worden sei, beriecht nun zum Schein alle drei Karten, stellt sich auch, als ob er wirklich durch den Geruchssinn die Karte errathe (beriecht die Person, welche die Karte angerührt hat, oder mehrere nach einander, wenn er unter Freunden ist; in Cirkeln höherer Klassen würde dies unschicklich sein, und nennt dann die berührte Karte. Ist keine Karte berührt worden, so unterläßt der Gehülfe die Zeichen, er ballt die Hand, nimmt die Pfeife ganz aus dem Munde 2c.

Zu errathen, ob eine Karte eine Figur sei oder nicht.

Zu diesem überraschenden Kunststücke müssen die Karten vorbereitet werden. Will man z. B. die Figuren er=

kennen, so werden diese von der Bilderseite aus mit einer feinen Nadel durchstochen, so daß eine kleine Erhöhung auf der Rückseite entsteht. Diese Oeffnung wird mit aufgelöstem arabischen Gummi ausgefüllt und die Erhöhung darauf wieder zugedrückt. Es bleibt dann nur eine kleine, fühlbare, aber nicht sichtbare Erhöhung. Beim Abziehen der Karte fühlt man und kann danach angeben, ob eine Karte eine Figur sei oder nicht.

Dasselbe Kunststück auf andere Weise.

Man nimmt das Kartenspiel, theilt es unbemerkt in zwei Hälften und legt diese mit der Rückseite wieder zusammen. Wenn man nun dies Spiel vor sich hält, so sieht man natürlich die Rückseite der Blätter, während der Zuschauer die rechte Seite erblickt. In dieser Stellung schiebt man nun ein Blatt nach dem andern von der Rückseite nach der Vorderseite, und da man das Blatt hinten jedes Mal erkannt hat, so nennt man es, so bald es vorgeschoben ist. Man darf es aber nicht eher nennen, als bis es völlig vorgeschoben ist, weil sonst die Täuschung leicht entdeckt werden könnte.

Die Kartenblätter zu errathen, welche vier Personen in den Sinn genommen haben.

Man nimmt vier Karten, zeigt sie der ersten Person, bittet sie, sich eine davon in Gedanken zu wählen und legt sie dann auf die Seite. Hierauf nimmt man vier andere Karten, läßt die zweite Person ebenfalls eine davon wählen

und legt die vier Karten neben die vier ersten abgesondert auf den Tisch. Auf gleiche Weise verfährt man mit der dritten und vierten Person.

Nun nimmt man die vier Karten der ersten Person, und legt sie regelmäßig einzeln neben einander auf den Tisch, so daß sie vier Reihen bilden. Auf diese vier Karten legt man nun in derselben Ordnung die vier Karten der zweiten Person und so ebenfalls die vier Karten der dritten und vierten Person.

Hierauf zeigt man jede Abtheilung nach einander den vier Personen, und fragt, in welcher sich die von ihm gewählte Karte befinde.

Sobald man dies weiß, entdeckt man die gewählten Karten nach folgender Ordnung. Die von der ersten Person gewählte Karte ist zuverlässig die erste in der Abtheilung, in welcher sie sich nach der Aussage der Person befinden soll, die Karte der zweiten Person ist auch die zweite der Abtheilung oder Reihe; und so ist auch die Karte der dritten und vierten Person die dritte und vierte Karte in ihrer Abtheilung.

Um abwesend beim Hereinkommen zu wissen,

wenn drei Bilder einer Karte neben einander gelegt, welche von diesen dreien man umgewendet, das heißt, das untere Ende nach oben, oder das obere nach unten gelegt habe.

Dies Kunststück ist sehr leicht, denn die Ränder der Kartenblätter sind an den Enden gewöhnlich nicht gleich breit. Hat man nun die breiten Enden oben oder unten

gelegt, so sieht man es leicht beim Hereinrufen, welche Karte gewendet wurde.

Die unzertrennlichen Könige.

Man nimmt die vier Könige aus dem Spiele, zeigt sie der Gesellschaft, legt sie unter das Spiel, und in der Geschwindigkeit unbemerkt noch zwei Karten unter die Könige. Diese zwei untern Karten, die Jeder für Könige hält, steckt man einzeln, daß es alle sehen, ungefähr in die Mitte zwischen die Karten und die unten liegenden Könige legt man oben auf; hebt die Karten einmal ab, und giebt dann das Spiel einer Person zum Durchsehen in die Hand, welche alsdann die Könige trotz der Vertheilung zu nicht geringer Verwunderung beisammen finden wird.

Ein Spiel Karten auf den Fußboden zu werfen, daß es erst auf demselben auseinander fällt.

Man vertauscht das Spiel Karten, welches man der Gesellschaft vorgezeigt hat, mit einem ähnlichen, welches mit einem Menschenhaar kreuzweise zusammengebunden ist. Dieses Haar wird die Karten so lange zusammenhalten, bis sie auf den Boden fallen, wo das Haar zerreißt und von den Zuschauern nicht bemerkt werden wird.

Zu errathen, welche von dreien neben einander gelegten Karten Jemand angerührt hat, wenn man herein kommt.

Dies kann nur mit Hülfe eines in der Nähe der Karten Sitzenden, mit welchem man sich besprochen, und der

eine Pfeife im Munde hat, geschehen. Beim Hereinkommen giebt dieser das Zeichen auf folgende Weise mit der Pfeife an: Ist die Karte rechts angerührt, so hält er auch die Pfeife rechts im Munde, und läßt sie gerade herunterhängen ꝛc.

Das Zeichen kann aber auch auf andere Weise gegeben werden, z. B. dadurch, daß der Gehülfe bei zugemachter Hand den ersten, zweiten, dritten Finger erhebt ꝛc.

Jemandem eine Karte aus der Hand schlagen,
mit Ausnahme derjenigen, die er sich in Gedanken gewählt hat.

Man forcirt eine Karte, und nachdem diese vom Betreffenden wieder dem Spiele zurückgegeben worden, läßt man ihn die Karten mischen. Darauf nimmt man selber sie auf, legt jene Karte unten, halbirt die Karten, giebt dem Andern diejenige Hälfte, in welcher seine Karte die unterste ist, und ersucht ihn, seinen Kartenhaufen mit dem Zeigefinger und Daumen der Rechten an einer der äußersten Ecken recht fest zu halten; thut man nun einen tüchtigen Schlag oben auf die Karten, so werden sie alle mit Ausnahme der untersten, welche gerade die erwählte ist, dem Andern entfallen; dies ist ein recht hübsches Kunststück, welches, gut ausgeführt, in Erstaunen setzt. Es überrascht aber noch mehr, wenn man die gezogene Karte umkehrt, so daß sie sich nach geschehenem Schlage sogleich zeigt. Besitzt man nicht Fertigkeit genug nur eine Karte forciren zu können, so sucht man sich dadurch zu helfen, daß man auf eine von den angeführten Arten die fragliche Karte zu

wissen bekommt, und verfährt im Uebrigen auf die eben erwähnte Weise. Nach einiger Uebung in dieser Kunst kann man sehr wohl Jemandem das ganze Spiel halten lassen, und wird dennoch im Stande sein, alle Karten, die fragliche allein ausgenommen, ihm aus der Hand zu schlagen.

Hat man auf die eine oder andere Weise die Karte, die sich Jemand gedacht hat, ausfindig gemacht, dann kann man auch versuchen zu bewerkstelligen, daß dieselbe im Spiele oben zu liegen kommt, und drückt alsdann alle Karten fest zusammen, doch so, daß der Rand der obersten Karte etwas über die übrigen hervorragt. Man hält die Karten darauf zwischen dem Zeigefinger und Daumen, ungefähr in ellenweitem Abstande von dem Tische, und läßt sie dann niederhalten, wobei nur die oberste Karte sich umdrehen wird, alle übrigen dagegen mit dem Rücken aufwärts gewandt zu liegen kommen. Doch gelingt dies selten so vollkommen, als das vorgedachte aus der Hand schlagen.

Die behexten Karten.

Man nimmt ein volles Spiel Karten, worin jede der vier Arten für sich gelegt und zugleich gehörig geordnet ist. König, Dame, Bube rc. Nachdem man nun die Anwesenden hat coupiren lassen, so oft sie wollen, doch ohne ihnen dabei das Mischen der Karten zu erlauben, legt man diese vier bei vier in einzelne Haufen, mit der Kehrseite nach oben (also verdeckt), und legt darauf die 13 Haufen vorsichtig auf einander. Ist dies geschehen, so verspricht man

den Zuschauern, daß noch alle Karten nach Art und Figur geordnet beisammen liegen sollen; und dies wird auch gewiß der Fall sein, wenn man nur Acht giebt, daß beim letzten Coupiren eine Karte unten zu liegen kommt, von derselben Beschaffenheit, wie die unterste Karte zu Anfang, also z. B. ein König, falls ein König unten lag, als das Coupiren anfing. Hat man dies versäumt, so wird das Kunststück nicht völlig gelingen. Da es aber schwer hält, unbemerkt zu erspähen, wann eine Karte von gleicher Beschaffenheit unten liegt, besonders wenn man nicht selber coupirt, so muß man sich lieber einer kleinen Ungenauigkeit unterwerfen, oder auf die Karten mit der Vorderseite nach oben gekehrt, also auf den Rücken hinlegen und auf diese Weise coupiren lassen. Wiederholt man das Kunststück, so lege man die Könige für sich, die Damen für sich, die Buben für sich, und zwar nach der Farbe geordnet 2c., und verspreche, nachdem vielmal coupirt worden, dennoch, daß die Karten unverändert liegen sollen, nämlich Könige bei Königen, Damen bei Damen 2c., welches auch unter der so eben erwähnten Bedingung sicher der Fall sein wird. Das Häufen der Karten geschieht nur, um die Zuschauer irre zu führen, und kann daher füglich ganz unterbleiben.

Eine Karte, die sich Jemand gedacht hat, zu errathen.

Man nimmt 21 Karten, und legt solche dergestalt in drei Haufen, daß man, wenn die drei ersten neben einander hingelegt sind, wieder links beginnt mit Hinlegung der Karten, und so fortfährt mit dem Legen von der Linken zur Rechten, bis alle 21 Karten in drei Haufen gesondert

sind, und während dies geschieht, ersucht man einen der Anwesenden, sich irgend eine Karte in Gedanken zu merken. Ist man damit fertig, befragt man ihn, in welchem Haufen seine Karte liege? und legt alsdann diesen mitten zwischen die beiden anderen Haufen, indem man dergestalt aus drei Haufen einen einzigen macht. Darauf legt man wieder eben so wie zuvor die Karten in drei Haufen, und ersucht abermals um Angebung desjenigen Haufens, in welchem die fragliche Karte sich jetzt befindet, worauf man diesen Haufen ganz so wie vorhin in die Mitte der beiden andern legt. Man wiederholt nun dasselbe zum dritten Male. Dann wendet man die Karten so, daß deren Kehrseite oben liegt, zieht die oberste Karte ab und zählt sie für eins, die nächstfolgende für zwei, und dergestalt weiter, bis man zur elften Karte gelangt, welche ganz gewiß diejenige sein wird, die der Andere sich gemerkt hat. Das Legen der Karten kann zwar öfterer, aber niemals weniger als dreimal geschehen.

Dies Kunststück läßt sich übrigens auch ohne die Karten zu besehen ausführen, wenn man sie nur richtig handhabt und zählt. — Zur Abwechselung kann man die Anzahl der Karten verändern, doch muß dieselbe sich immer durch 3 dividiren lassen, und nachdem man die Karten dreimal gehäuft hat, wird stets die mittelste Karte die gesuchte sein; hat man z. B. nur 15 Karten gebraucht, wird es die achte sein; brauchte man 24, da ist es die zwölfte 2c.

Dasselbe Kunststück auf andere Weise.

Man nimmt alle Carreaux aus dem Spiele, und hält

die übrigen Karten so, daß die Spitzen aller Coeurs und Piques und die Stengel aller Trefle's aufwärts gerichtet sind. Dann ersucht man einen der Anwesenden, irgend eine Karte herauszuziehen, und, während dieser dieselbe besieht, wendet man alle in der Hand habenden Karten so um, daß nun die oben erwähnten Spitzen und Stengel nach unten gekehrt sind, worauf man die gezogene Karte wieder in den Haufen stecken läßt. Diesen kann man nun von dem Andern so viel mischen lassen, wie er immer will, man wird dennoch die fragliche Karte mit Leichtigkeit herauszufinden im Stande sein, wenn man alle Karten auf dem Tische ausbreitet, da es die einzige sein wird, welche mit ihres Zeichens Spitze oder Stengel aufwärts gerichtet liegt.

Dieselbe Kunst auf eine dritte Weise.

Man nimmt eine gewisse Anzahl Karten, z. B. 20, erinnert diese Zahl, hält die Karten mit der Kehrseite gegen sich, und zeigt auf diese Weise 5 oder 6 der obersten einem Andern, welcher angeben muß, ob die von ihm in Gedanken sich gemerkte Karte die erste, zweite, dritte &c. von oben ist. Dann sammelt man die Karten, und legt alle übrigen oben darauf. Es wird nun unmöglich scheinen, die fragliche Karte herauszufinden, und doch ist dies leicht thunlich. Man subtrahirt nämlich die Anzahl der Karten, die man in Händen hat, von 52, als der Anzahl des ganzen Spieles, und zum erhaltenen Reste addirt man die Folgenummer, welche nach der Angabe des Anderen die von ihm gedachte Karte in der Reihe hat. Dadurch wird

man die jetzige Zahl der Karte von der obersten an gezählt erfahren, und sie so leicht herausziehen können. Hätte man z. B. in Allem 30 Karten genommen, und diejenige, welche der Andere sich gedacht hat, wäre die sechste, da würde es die 28ste im Haufen sein, denn es ist 52 — 30 + 6 = 28. Man kann auch statt die Karten selber in Händen zu haben, während der Andere sich auswählt, ihm den ganzen Haufen hingeben, ihn denselben mischen lassen und sich bloß damit begnügen, daß er die Zahl angiebt, welche die erwählte Karte in der Reihe einnimmt; und dies Verfahren ist am Ende noch vorzuziehen, da sich dann weniger argwöhnen läßt, daß man entweder die Karten heimlich besehe, oder daß man sich die Ordnung, in der sie auf einander liegen, gemerkt habe.

Vier Personen Karten merken zu lassen und dieselben zu errathen.

Man legt 16 Karten in 4 Reihen. Dann nimmt man die erste Reihe und läßt den Zuschauer A eine dieser 4 Karten sich merken; aus der zweiten Reihe merkt sich der Zuschauer B, aus der dritten C und aus der vierten D eine Karte.

Während nun das erste Mal die 16 Karten in 4 Reihen folgendermaßen liegen:

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.

legt man sie zum zweiten mal der Länge nach, also:

1.	5.	9.	13.
2.	6.	10.	14.
3.	7.	11.	15.
4.	8.	12.	16.

Das Hinlegen geschehe sehr rasch, von unten hinauf, oder von oben herab, das ist ganz einerlei, nur daß der Zuschauer nichts merke. Nun fragt man A, in welcher Reihe seine Karte liege, sagt er in der ersten, so ist es die erste in der ersten Reihe; und frägt man B, der wird sagen in der zweiten, es kann nur die Karte sein, die unter 6 liegt; C sagt in der dritten Reihe, so kann es nur 11 sein &c.

Eine gewählte Karte aus dem Spiele herauszuschlagen.

Die Karten werden von der Gesellschaft selbst gemischt und dem Künstler zurückgegeben, der sie in beiden Händen, fächerartig auseinander gebreitet, einer Person hinreicht und ihr ein Blatt ziehen, es besehen und in die Mitte des Spiels legen läßt. Hierauf mischt er das Spiel, hält es zwischen den Spitzen des Zeigefingers und des Daumens der vorigen Person über den Tisch hin und läßt sie mit der Hand stark auf das Spiel schlagen, so daß die sämmtlichen Blätter aus der Hand auf den Tisch herabfallen. Zum großen Erstaunen der Zuschauer bleibt nur das vorhin gezogene Blatt in der Hand zurück, das er nun der Person überreicht.

Sobald der Künstler das gemischte Spiel zurückerhalten hat, und er ein Blatt hat ziehen lassen, theilt er das Spiel in zwei Hälften, und läßt das gezogene Blatt auf die untere Hälfte legen. Indem er die zweite Hälfte darauf

setzt, schiebt er den kleinen Finger der linken Hand zwischen beide Abtheilungen und schlägt die Volte, wodurch er die untere Blätterabtheilung unter der rechten Hand auf die obere Abtheilung bringt, so daß das gezogene Blatt oben auf das Spiel als erstes Blatt desselben zu liegen kommt. Dann bedient er sich der künstlichen Mischung, vermittelst welcher das vorher oben auf liegende Blatt unten als letztes Blatt zu liegen kommt. Jetzt faßt er das ganze Spiel zwischen die Spitze des unten hingelegten Zeigefingers und die Spitze des oben aufgelegten Daumens der rechten Hand, und hält so das Spiel zwischen beiden Fingern an dem äußern Rande fest. Wenn er nun auf den andern entgegenstehenden äußeren Rand stark schlagen läßt, fallen sämmtliche Blätter zwischen den Fingern herab, und nur das unten liegende gewählte Blatt bleibt zwischen denselben zurück.

Will man aber nicht Gefahr laufen, daß dies Kunststück mißlinge, so schlage man lieber selber mit der einen Hand auf die andere, weil ein Fremder doch vielleicht den Schlag ungeschickt führen könnte.

Die Karten eines bedeckten Spiels zu nennen.

Ein Spiel wird der Gesellschaft zum Mischen überreicht, und nachdem dies zurückgegeben, legt der Künstler es auf den Tisch und bedeckt es mit einem Tuche, wobei er die Zuschauer ersucht, die Namen der Blätter zu merken, die er jetzt der Reihe nach aus dem unter dem Tuche verborgenen Spiele hervorziehen würde. Hierauf nennt er ein Blatt, das er hervorziehen will, indem er mit der rechten Hand unter das Tuch greift, und ein Blatt aus dem Spiele unter

dem Tuche hervorzieht und dieses, ohne es jedoch vor der Hand öffentlich zu zeigen, in die linke Hand legt. Er nennt abermals ein Blatt, das er ziehen will, greift unter das Tuch und legt das hervorgezogene Blatt zu dem ersteren in der linken Hand, und in dieser Weise zieht er unbesehen 10 verschiedene vorher genannte Blätter aus dem ganzen Spiele unter dem Tuche hervor, welche eine Person von den Zuschauern der Reihe nach, so wie er sie nennt, auf einem Papier namhaft macht, um sie leichter merken zu können, und wenn er das zehnte Blatt hervorgezogen und zu den übrigen in die linke Hand gelegt hat, kehrt er die Blätter um und zählt sie offen vor der Gesellschaft auf den Tisch hin, wo man dann sieht, daß es wirklich die 10 Blätter sind, welche der Künstler vorher genannt und aus dem bedeckten Spiele hervorgezogen. Dies verhält sich nun folgendermaßen: Wenn sich der Künstler das Kartenspiel nach geschehener Mischung von der Gesellschaft zurückgeben läßt, wirft er schnell den Blick unter das Spiel und merkt das unterste Blatt, um vermittelst desselben dies Kunststück auszuführen; denn wenn er das Tuch über das Spiel ausgebreitet und sich anschickt, ein Blatt darunter hervorzuziehen, nennt er den Namen derjenigen Karte, welche er als unterstes Blatt des Spieles gemerkt hatte, die er jedoch nicht wirklich unter dem Spiele hervorzieht, sondern ein anderes Blatt von dem Spiele hinwegnimmt, und die Gesellschaft in der Meinung läßt, daß dies Blatt wirklich das vorher von ihm genannte sei. Indem er dies unter dem Tuche hervorgezogene Blatt in die linke Hand nimmt und es darin gegen sich gekehrt hält, besieht er es, und nennt nunmehr den Namen dieser Karte als dasjenige Blatt, das er jetzt

als zweites Blatt uuter dem Tuche hervorziehen will. Hierauf nennt er dieses zweite Blatt, das er bereits in der linken Hand hat, als den Namen des dritten unter dem Tuche hinwegzunehmenden Blattes, und auf dieselbe Weise fährt er bei den übrigen Blättern fort, indem er allemal den Namen der oben unter dem Tuche von dem Spiele hinweggenommenen Karte als den Namen derjenigen Karte nennt, die er erst hervorziehen will. So fährt er fort, bis es bereits neun Blätter in der Hand hält; wenn er aber jetzt auch den Namen des zehnten Blattes angiebt, das er eben erst unter dem Tuche aus dem Spiele hinwegnehmen wollte, und er mit der rechten Hand unter das Tuch greift, zieht er die unterste Karte des Spiels, die er gleich anfangs sich gemerkt, und sie als erstes hinwegzunehmendes Blatt angegeben hat, unter dem Spiele hervor; legt sie auf die schon in der Hand haltenden 9 Blätter, so daß sie das erste Blatt der 10 Blätter ausmacht, und auf diese Weise kann er nunmehr diese 10 Blätter in derselben Reihenfolge, wie er sie vorher genannt, vor den Zuschauern auf dem Tische ausbreiten.

Eine gemerkte Karte durch bloßes Abheben zu finden.

Der Künstler reicht der Gesellschaft ein Spiel französischer Karten, läßt es mischen, und ohne das Spiel selbst in die Hand zu nehmen, einer Person ein Blatt herausziehen, es besehen und behalten und dann auf den Tisch legen. Nun hebt er das Spiel auf dem Tische ab, läßt das gezogene Blatt auf die untere Hälfte des Spieles legen und setzt die in der rechten Hand haltende abgehobene obere

Hälfte darauf. Jetzt hebt er das Spiel auf einmal ab, worauf er die Blätter, ohne sie umzukehren und zu besehen, schnell durchblättert und das vorhin gezogene und besehene Blatt herauszieht und der Person überreicht.

Um dies auszuführen, hat der Künstler sich mit einem Kartenblatte versehen, welches um einen Messerrücken breit länger ist, als die übrigen Blätter des Spiels, so daß er das Spiel nach geschehener Mischung stets bei dieser Karte abheben kann, wenn er das Spiel der Länge nach abhebt. Indem er auf diese Weise stets die oben und unten etwas vor den übrigen hervorragende Karte mit dem an den oberen und unteren Rand der Blätter gedrückten Daumen und Zeigefinger sehr leicht fassen kann, hebt er dasselbe bei dem Abheben als unterstes Blatt der abgehobenen unteren Hälfte mit auf. Dies geschieht auch, wenn er nach erfolgter Mischung des Spiels dieses auf dem Tische abhebt, das gezogene und besehene Blatt auf die untere Abtheilung des abgehobenen Spiels legen läßt und die obere Hälfte mit der darin unten liegenden langen Karte darauf setzt. Wenn er das Spiel zum zweiten Male erhebt, hebt er es abermals bei der langen Karte ab und setzt die untere Hälfte auf die mit der langen Karte abgehobene obere Hälfte des Haufens, so, daß nunmehr das vorhin gezogene und unter die lange Karte gelegte Blatt als erstes Blatt des Spiels oben auf liegt. Indem er hierauf die Blätter des Spiels auseinander blättert und scheinbar durcheinander schiebt, behält er die oben auf liegende Karte im Auge und kann sie auf diese Weise sehr leicht als das gemerkte Blatt aus den übrigen Blättern hervorziehen.

Die Zaubervase.

Man lasse sich eine Vase von Holz oder Pappe anfertigen, wie Fig. 3, Taf. IX. Von den innern fünf Abtheilungen müssen zwei, c, d, jede breit genug sein, ein Spiel Karten aufzunehmen, dagegen die übrigen drei, e, f, g, jede nur so weit, um eine einzelne Karte in sich zu fassen. Die Vase wird auf den an dem Theil l befestigten Träger k gestellt und ein Silberdraht bei h befestigt. Das andere Ende dieses Fadens geht in die Abtheilung d bis i herab, durch den Träger k hin und hinter dem Theile l heraus.

Man stecke drei Blätter eines Piquetspiels in die Abtheilungen e, f und g, so daß der Draht unter ihnen hinweggeht, den Rest des Spiels aber in die Abtheilung c.

Dann nehme man ein anderes Spiel Karten, in welchem obenauf dieselben Blätter liegen, welche in den engen Abtheilungen stecken, und bringe sie mittelst Volteschlagen in die Mitte des Spiels, lasse sie dann von drei Personen ziehen und alle Karten mischen. Nachher stecke man das ganze Spiel in den Raum d und sage zu den drei Personen, daß die nun zu ziehenden Karten auf ihren Befehl einzeln aus der Vase aufsteigen werden.

Jetzt muß Jemand, mit dem man vorher das Nöthige verabredet hat, hinter dem Theile l den Draht sanft anziehen, worauf die drei Karten allmälig aus der Vase emporkommend erscheinen werden.

Nimmt man jetzt die Karten aus c heraus, so zeige man, daß diese drei Karten durch das Spiel gegangen sind.

Uebrigens muß die Vase so hoch angebracht werden, daß die Zuschauer nicht in das Innere derselben blicken können.

Eine Person zu zwingen, aus einem Spiele dieselbe Karte zu ziehen, die von einer andern Person aus einem andern Spiele schon gezogen worden ist.

Man braucht hierzu zwei Kartenspiele. Aus dem einen läßt man eine Person eine forcirte Karte ziehen, d. h. man zwingt sie, vermöge des geschickten Volteschlagens, ein Blatt zu ziehen, das man vorher schon dazu bestimmt hat. Dieses Blatt muß in dem zweiten Spiele die zehnte Karte sein. Man legt dies Spiel auf dem Tisch auseinander, ohne jedoch den untern Theil der Karte sehen zu lassen und sagt zu einer andern Person (mit welcher man schon verabredet hat, daß sie die zehnte Karte zieht), daß sie nach Belieben eine Karte davon nehmen soll. Hierauf zeigt man, daß es dieselbe Karte ist, welche die erste Person schon gezogen hat.

Jeden Zuschauer vier Karten merken zu lassen und dieselben zu errathen.

Der Künstler ordnet hierzu ein Piquetspiel, wie dies bereits mitgetheilt worden. Dann legt er dasselbe der Reihe nach auf den Tisch, immer vier Karten neben einander. Jeder Zuschauer merkt sich vier neben einander liegende Karten, dann läßt man von Jemandem das Spiel zusammennehmen, mischen, abnehmen und wieder auf den Tisch legen, gleich viel, ob in einer oder mehreren Reihen. Ist dies geschehen, so bittet man jeden der Zuschauer, nur eine der gemerkten Karten zu nennen, worauf man die drei andern ohne Mühe sogleich nennen kann.

Hat man vorher mit einem andern Spiele Künste ge-

macht, dieses unbemerkt in die Tasche gebracht und das geordnete hervorgezogen, so wird Niemand ahnen, daß die Lage der Karten eine künstliche sei, um das Gedächtniß zu unterstützen.

Eine verbrannte Karte aus ihrer Asche in einen Ring wieder hervorzuzaubern.

Zu diesem Kunststücke ist ein Ring erforderlich, in welchem sich ein breiter durchsichtiger Stein oder ein Stück Glas befindet, unter welchem ein kleines Stück schwarze Seide befestigt ist. Diese Seide, an der die Figur einer kleinen Karte ist, muß so angebracht sein, daß man sie beim Herumdrehen des Steins entweder bei Seite ziehen oder ausbreiten kann. Man lasse dann von einer Person dieselbe Karte, wie die obige, ziehen und an einem Lichte anbrennen. Da nun der Ring so construirt ist, daß die Seide die kleine Karte verbirgt, so zeige man jetzt zuerst der Person den Ring, damit sie sehen kann, daß die Karte nicht vorhanden ist, und sage zu ihr, man wolle sie erscheinen lassen. Wenn man dann die Asche der verbrannten Karte auf dem Ringe wegwischt, so muß nun der Stein oder das Glas geschickt herumgewendet werden, und man kann endlich die kleine Karte (von unten) der Person überreichen.

Das wahrsagende Fernrohr.

Man verschaffe sich ein kleines Fernrohr, das beim Objectivglas groß genug ist, folgendes Täfelchen zu fassen:

1, 131	10, 132	19, 133
2, 231	11, 232	20, 233
3, 331	12, 332	21, 333
4, 121	13, 122	22, 123
5, 221	14, 222	23, 223
6, 321	15, 322	24, 323
7, 111	16, 112	25, 113
8, 211	17, 212	26, 213
9, 311	18, 312	27, 313

Man nehme nun ein Spiel von 27 Karten, gebe solches einer Person mit dem Auftrage, sich ein Blatt zu merken, dann das ganze Spiel zu mischen und es zurückzugeben. Hierauf werden die 27 Blätter in drei Haufen arrangirt, stets abwechselnd ein Blatt in jeden Haufen so legend, daß man es, ohne es selbst anzusehen, der Person zeigt. Sind die drei Haufen formirt, so frage man jetzt die Person, als die wie vielste von den 27 Karten und in welchem Haufen sie ihre Karte erblickt hat, sehe durch das Fernrohr auf den Haufen, und wenn die erste der drei Zahlen, welche an der erwähnten Zahl stehen, die 1 ist, so lege man diesen Haufen obenauf, wenn sie die 2 ist, in die Mitte, und wenn sie die 3 ist, unten. Hierauf theile man die Karten ein zweites und drittes Mal auf gleiche Weise in 3 Haufen, dann wird die Karte der Person sich an der von ihr genannten Stelle befinden.

Angenommen, jene Person wünsche, ihre Karte sei die zwanzigste von unten, und sagte, nachdem das erste Mal die Haufen gemacht sind, ihre Karte sei im dritten Haufen; so sehe man durch das Fernrohr auf das Täfelchen und bemerke, daß die erste Ziffer 2 ist. Man stecke mithin diesen Haufen in die Mitte des Spiels. Das zweite und dritte

Mal stecke man, weil beide Male die 3 im Perspectiv gesehen wird, den von der Person genannten Haufen auf gleiche Weise zu unterst. Zuletzt betrachte man das Spiel mittelst des Fernrohrs, gleichsam, als wolle man entdecken, welche Karte es sei, und lege nun ein Blatt nach dem andern hin, so wird das zwanzigste die gewählte Karte sein.

Die verwandelten Karten.

Man lege in die Mitte eines Spiels eine Karte, die etwas größer als die übrigen Blätter ist. Angenommen, diese Karte sei der Bube in Pique, so lege man unter ihn die Sieben in Carreau und unter diese die Zehn in Trefle. Oben auf das Spiel lege man diesen gleichartige Karten, und andere, worauf verschiedene Gegenstände gemalt sind, nämlich:

Erste Karte ein Vogel.
Zweite „ eine Sieben in Carreau.
Dritte „ eine Blume.
Vierte „ eine andere Sieben in Carreau.
Fünfte „ eine Blume.
Sechste „ eine Zehn in Trefle.
Siebente „ eine Blume.
Achte „ eine andere Zehn in Trefle.

Dann aber 7 oder 8 gleichgültige Kartenblätter, hierauf den Buben in Pique, als das größte Blatt, nachher die Sieben in Carreau und die Zehn in Trefle und zuletzt einige gleichgültige Kartenblätter. Nun müssen zwei Personen die beiden unter der großen Karte befindlichen Blätter, nämlich die Sieben in Carreau und die Zehn in Trefle,

ziehen. Man nehme das Spiel in die linke Hand, öffne es am vierten Ende gleichsam wie ein Buch und sage der Person, welche die Sieben in Carreau gezogen, das Blatt in diese Oeffnung zu stecken. Nun blase man auf die Karten, und bringe, ohne sie festzuhalten, die obenauf liegende Karte, worauf der Vogel gemalt ist, sogleich über die Sieben in Carreau. Um dies gewandt ausführen zu können, muß der Mittelfinger der linken Hand befeuchtet werden, da mit diesem Finger die Karte in die Mitte des Spiels zu bringen ist. Dann heiße man der Person, auf diese Karte ihren Blick zu richten, und, wenn sie die Veränderungen bemerkt hat, sie an ihre frühere Stelle zu bringen. Nun blase man zum zweiten Male auf die Karten und bringe die Sieben in Carreau, welche oben auf liegt, in die Oeffnung, ersuche die Person, ihren Blick abermals auf dies Blatt zu richten, wenn sie sehen will, ob es dasjenige ist, welches sie zog. Dasselbe kann man mit allen übrigen gemalten Karten verrichten und zwar für jede derselben, mit der nämlichen Person, oder mit derjenigen, welche die Zehn in Trefle hat.

Die ganze Kunst besteht darin, daß man die auf dem Spiel oben befindliche Karte mittelst des befeuchteten Fingers zur Oeffnung in die Mitte bringt, was keine große Geschicklichkeit erfordert. Nur darf man das Spiel nicht aus seinen Händen kommen lassen.

Die Anzahl der Karten durch Abwägen mit den Fingern anzugeben.

Es wird ein Haufen Karten genommen, etwa 40, unter welchen sich zwei etwas längere Karten befinden, von

welchen letztern die erste etwa die 15te und die andere die 26ste von oben sein mag. Man mische nun scheinbar die Karten, hebe sie bei der erstern langen Karte ab, wiege diejenige, welche man mit der linken Hand abgehoben hat, und sage: dies werden 15 Blätter sein. Hierauf hebe man wieder bei der zweiten längern Karte ab und sage: dies hier sind nur 11 Blätter. Zuletzt wiege man den Rest der Karten, und sage: dies sind 14 Blätter.

Das bezauberte Kartenspiel.

Man entfernt heimlich aus einem Kartenspikle vier beliebige Blätter, jedes von einer andern Farbe, welche man im Aermel verborgen halten muß. Nun lege man ein Blatt von Pique offen vor sich auf den Tisch, rechts neben dieses ein Blatt von Coeur, dann ein Blatt von Carreau, und endlich eins von Trefle; ferner legt man auf das erste Blatt wieder eins von Trefle, auf das von Coeur eins von Pique, auf das von Carreau eins von Coeur rc., so daß man allemal, wenn man vier Blätter hingelegt hat, mit der zuletzt hingelegten Farbe anfängt, und auf das nebenliegende Häufchen die Farbe des vorhergehenden Häufchens legt, auf das man so eben eine Karte gelegt hat. Hat man auf diese Weise die 28 Karten in die vier Häufchen vertheilt, so daß also in jedem sieben Karten liegen (daß die Karte nicht vollzählig ist, muß der Künstler geschickt zu verbergen suchen), so nimmt man das erste Häufchen, welches zur Linken liegt, in die linke Hand, so daß die Bildseite sichtbar ist; auf dieses legt man das nächstfolgende, ebenfalls die Bildseite oben; dann das dritte und endlich das

vierte. Nun läßt man Jemand aus der Gesellschaft die Karten abheben, besieht zum Scheine das unterste Blatt, läßt nochmals abheben, und so oft man will, die Reihenfolge der Karten wird dadurch nicht gestört werden. Glaubt man, die Gesellschaft habe nun genug abgehoben, so macht man bekannt, daß, trotz des vielen Mischens, die Karten noch immer in gehöriger Reihenfolge liegen; man zieht die oberste Karte ab, legt sie offen auf den Tisch, dann die zweite, so wird man alle vier Farben da liegen haben; die fünfte Karte wird wieder die Farbe der ersten haben, die sechste die der zweiten, und so durch das ganze Spiel. — Man zeigt nun der Gesellschaft das Kunststück nochmals, wohl auch zum dritten Male, erklärt ihr das Hinlegen der Karten, das Zusammenlegen der Häufchen, und endlich läßt man Einem nach dem Andern das Kunststück nachmachen, welches Niemandem schwer fallen wird, und wobei man sich nur ausdrücklich das Abheben vorbehalten muß; so lange bis es dem Künstler gefällt, anzuzeigen, daß nun doch Niemand aus der Gesellschaft mehr im Stande sei, das Kunststück nachzumachen. Man wird nicht glauben, daß man das nicht mehr könne, was man so eben gekonnt hat, und es ist doch der Fall, wenn nämlich der Künstler die vier in dem Aermel verborgenen Karten beim Abheben unbemerkt mit darauf legt, indem durch diese die Reihenfolge der Karten auf immer unterbrochen wird, wenn dieselben nach oben bemerkter Ordnung gelegt werden.

Alle Figuren eines Kartenspiels durch Abheben zusammenzubringen.

Zu diesem Kunststücke müssen die Karten vorher zubereitet sein; die Bilderkarten: Aße, Könige, Damen, Buben, müssen unten und oben, die übrigen aber an den Seiten nur eine Linie abgeschnitten sein. Sollten die untersten Blätter oder Häufchen Figuren sein, so hebt man das Spiel nach der Breite; sollen aber unten niedere Karten liegen, so hebt man es nach der Länge ab. Auf diese Art kann man auch durch mehrmaliges Abheben alle Figuren zusammenbringen.

Es zu verhindern, daß Jemand diejenige Karte ziehen kann, welche man ihm offen zeigt.

Die vier Könige eines Kartenspiels legt man oben auf das Spiel so, daß die Füße derselben nach der Gesellschaft gerichtet sind. Einen davon, den man oben hinlegt, biegt man schnell und unbemerkt zusammen, so daß nur der obere Theil desselben zu sehen ist, die Füße des darunter liegenden Königs aber diesem anzugehören scheinen, wenn man die beiden Daumen gegen einander quer über den zusammengebogenen Theil des Königs liegen läßt, damit Niemand die Täuschung merken kann. Auf diese Art kann man drei Personen ziehen lassen, und keine wird den oben aufliegenden König haben.

Vier gezogene Karten in einem Spiegel zu erkennen.

Der Künstler bedient sich dazu eines besondern Spiels Karten, das aus vier verschiedenartigen Blättern besteht; z. B. die obersten acht Blätter bestehen aus lauter Carreau-Aßе, die folgenden acht Blätter aus lauter Trefle-Achten, die nun folgenden acht Blätter aus lauter Coeur-Zehnen und endlich die letzten acht Blätter aus lauter Pique-Damen. Indem man sich mit diesem Spiele einer Person nähert, um ein Blatt ziehen zu lassen, blättere man die obere Lage desselben auseinander und lasse daraus ein Blatt ziehen, so wendet man sich mit der zweiten Lage zu einer andern Person, dasselbe zu thun, und eben so mit der dritten und vierten an noch zwei Personen. Diese gezogenen Blätter, die man natürlich auf diese Art kennt, lasse man nicht gleich ansehen, sondern sie müssen in der Hand oder in der Tasche verborgen gehalten werden. Nun zeigt man einen Spiegel herum und fragt die Zuschauer, ob sie etwas Anderes als ihr Bild darin erblickten; mit Wichtigkeit macht man aber die Bemerkung, daß man selbst darin das Verborgene erkennen könne und nennt aus dem Spiegel den vier Personen ihre Blätter, die man aber schon kannte.

Die verwandelten vier Könige.

Der Künstler hat die vier Könige eines Spiels und sie hinter einander gelegt, doch so, daß der eine über den andern etwas hervorragt und von dem andern zu unterscheiden ist, in der enger gehaltenen Hand, wie dies Taf. IX.

Fig. 4 dargestellt ist. Nachdem er sie der Gesellschaft gezeigt, stößt er sie zusammen, und legt sie so mit einander vereinigt oben auf das Spiel, das er in der andern Hand hält. Hierauf zieht er einzeln die oben auf liegenden vier Blätter nach einander ab und legt vier Personen ein solches Blatt mit der Rückseite nach oben gekehrt auf den Schooß, und läßt die flache Hand darauf legen. Jetzt zieht er abermals vier Blätter einzeln von dem Spiele und legt dem nächsten Nachbar jener vier Personen auf dieselbe Weise eines dieser Blätter auf den Schooß und läßt es jedes Mal mit der flachen Hand bedecken. Nun tritt er mit den übrigen Karten vor eine jede dieser acht Personen hin, schnippt die Blätter nachdem auf den Schooß einer jeden Person hin auseinander, und wenn ein jeder sein Blatt von dem Schooße emporhebt und besieht, findet es sich, daß die vier Personen, welchen er die vier Könige auf den Schooß gelegt hatte, ganz andere Blätter haben, und jeder Nachbar dieser Personen jetzt einen jener Könige hat.

Hiermit verhält es sich folgendermaßen: Als der Künstler die vier Könige aus dem Spiel heraussuchte, und sie, wie bereits angegeben, über einander in die Hand nahm, legte er zugleich auch vier andere Blätter, die er mit den vier Königen unbemerkt mit aus dem Spiele nahm, hinter dieselben, so, daß sie in der Mitte der über die Rückseite der Blätter gelegten Hand lagen, und nicht bemerkt werden konnten. Als er die vier Könige gezeigt hatte, und sie zusammen in ein Häufchen stieß, kamen die vier Könige vor die dahinter liegenden vier andern Blätter zu liegen, so daß nunmehr, als er die zusammengestoßenen Blätter oben auf das Spiel legte, nicht die vier Könige,

sondern die untergeschobenen vier Blätter oben auf lagen, die er den ersten vier Personen statt der Könige, den Nachbarn derselben aber die darunter liegenden vier Könige auf den Schooß legte.

Eine Karte mittelst einer Degenspitze ausfindig zu machen.

Man läßt eine Karte ziehen, legt sie unter die längere Karte eines dazu präparirten Spiels, und bringt sie durch gewandtes Mischen oben auf das Spiel. Nun lege oder werfe man das Spiel auf den Fußboden, und gebe dabei genau Acht, wohin die obere Karte fällt. Man lasse sich nun durch einen Gehülfen die Augen so verbinden, daß man im Stande ist, den Fußboden zu sehen, berühre mit dem Degen manche der Karten so, als ob man in Ungewißheit sei, verliere dabei aber die obere Karte nicht aus dem Auge, spieße sie endlich mit der Degenspitze an und zeige sie als die gezogene vor. Etwas gewandt ausgeführt, frappirt dies Kunststück ungemein.

Die Karte im Spiegel.

Zu diesem Kunststück ist ein Spiegel erforderlich, dessen Rahmen wenigstens so breit sein muß, um ein Kartenblatt zu verbergen, und dessen Glas in zwei Rinnen beweglich sein muß. Das Quecksilber am Spiegelglase ist so weit wegzuschaben, als der Raum einer Karte beträgt, und über den von Quecksilber frei gewordenen Theil klebe man ein Stück Pappe mit daran befindlichem baumwollenen Zeuge,

das dem Raum angepaßt ist, der zuerst hinter dem Rahmen sich befinden muß. — Dieser Spiegel wird nun an eine Wand befestigt, durch welche diejenigen beiden Schnürchen gehen, mit denen ein Gehülfe im Nebenzimmer das Glas leicht in der Rinne hin- und herbewegen kann, um die Karten nach Belieben erscheinen oder verschwinden zu lassen. Soll dies aber ohne Gehülfen geschehen, so ist ein Tisch an die Wand zu stellen, eine Schnur vom Glase aus durch ein Bein des Tisches zu leiten und mit einem kleinen Drücker in Verbindung zu bringen. Vergl. Fig. 5, Taf. IX. Der Drücker muß so angebracht sein, daß man, ohne Aufsehen zu erregen, ihn mit dem Fuße niedertreten kann, was leicht gelingen wird, wenn man unter dem Vorwande, die Karte könne alsdann in dem Spiegel besser gesehen werden, den Spiegel mit einem Tuche abwischt.

Ist auf diese Weise alles gehörig eingerichtet und geordnet, so lasse man einer Porson diejenige Karte ziehen, welche im Spiegel angebracht ist. Dies geschieht entweder durch forciren, oder durch einen Gehülfen. Dieser wird natürlich die erforderliche Karte ziehen, und sie auch einigen Personen mit dem Vorgeben zeigen, sie möchten sich das Blatt genau merken, im Fall er etwa vergessen sollte, welche Karte es gewesen sei. Dann stecke man diese Karte mitten in das Spiel, schlage Volte, und bringe sie unter das Spiel als letzte Karte, stelle hierauf die Person, welche die Karte gezogen, so, daß sie dann ihre Karte im Spiegel erblicken kann. Nun bewege der Gehülfe im Nebenzimmer den Spiegel langsam vorwärts, oder man drücke, sobald die Operation ohne Gehülfen geschehen soll, den Drücker mit dem Fuße, und die Karte wird jetzt so erscheinen, als

wäre sie zwischen dem Glase und dem Quecksilber. Aber man vergesse nicht, zu gleicher Zeit die Karte aus dem Spiele von unten unbemerkt hervorzuziehen und auf die Seite zu schaffen.

Die Karte in dem Ei.

Man bringt eine Karte, dieselbe, die man später gezwungen wählen läßt, durch eine so klein als möglich gemachte Oeffnung in ein Ei, und verklebt die Oeffnung sorgfältig mit weißem Wachs. Dann lasse man diese Karte ziehen, und wieder in das Spiel stecken, mische einige Male, gebe das Ei der Person, welche das Blatt gezogen hatte, zum Zerbrechen und schaffe unterdessen die gezogene Karte unbemerkt bei Seite, damit, wenn die Karten einzeln untersucht werden, es dann scheint, als sei das gezogene Blatt aus dem Spiel in das Ei gewandert. Weit mehr Erstaunen wird es erregen, wenn mehrere Eier, wo in jedem dasselbe Blatt steckt, genommen und einer Person gegeben werden, damit diese sich ein Ei ganz nach Willkühr wählen kann. Diese Täuschung kann auch auf andere Art geschehen, wenn man, wie es auch bei den meisten Taschenspielern, die ihre Künste öffentlich zeigen, geschieht, einen Gehülfen hat, welcher das Ei mit dem in ihm verborgenen Kartenblatte bereits kennen muß. Man zerbreche dann die andern Eier, und zeige, daß es nur das eine Ei, welches eine Karte enthält, sei, in das man sie aus dem Spiele hineingebracht hat.

Die veränderlichen Karten.

Es giebt mehrere Buchstaben, welche, ohne eine Aenderung erkennen zu lassen, in andere verwandelt werden können, wie z. B. das a in d; das c in a, e, d, g, o oder q; das i in b, d oder l; das l in t; das o in a, d, g oder q; das v in y 2c. Man nehme einen Haufen Karten, etwa 20, und schreibe auf eine von ihnen mit Citronen- oder Zwiebelsaft, oder Vitriol und Wasser, das Wort l a w (diese Buchstaben sollen nicht verbunden sein) und auf eine andere Karte mit derselben Substanz die Worte old woman (altes Weib). Beide Karten halte man, damit die darauf stehenden Worte sichtbar werden, an's Feuer. Durch das Aendern mit dem im Worte law stehenden a in d und durch das Hinzufügen des o vor das l und des oman nach dem w wird old woman entstehen. Darum macht man diese Aenderungen mit der unsichtbaren Dinte und lasse es dann so bleiben. Auf die übrigen Karten aber schreibe man nach Gefallen einige Worte.

Nun werden die Karten auf eine solche Manier zwei Personen hingehalten, daß die eine von ihnen das Wort law und die andere die Worte old woman ziehen muß. Dann sage man der Person, welche das Wort law gezogen, daß es verschwinden und an dessen Stelle die auf die andere Karte geschriebenen Worte erscheinen würden; und damit man die Karten nicht verwechseln könne, wird jede Person ersucht, ihren Namen auf ihre Karte zu schreiben. Wenn man nun die Karten zusammennimmt und sie vor das Feuer hält, gleichsam als ob die so eben geschriebenen Namen

trocknen sollten, dann wird sich jetzt das Wort law in old woman verändert zeigen.

Die umgekehrten Karten.

Hierzu ist ein Spiel Karten erforderlich, an welchem der Rand an der einen Seite etwas schmäler ist als an der andern. Man reicht dies Spiel Jemandem dar, um eine Karte daraus zu ziehen, lege das Spiel auf den Tisch und gebe genau Acht, ob er das Blatt, nachdem er es gemerkt hat, umwendet. Thut er es nicht, so nehme man das Spiel vom Tische hinweg und halte ihm das andere Ende desselben hin, jene Karte einzuschieben; nur wenn er die Karte umkehrt, halte man ihm dasselbe Ende des Spieles vor. Darauf werden die Karten einer zweiten oder auch einer dritten Person dargeboten, um aus ihnen ein Blatt auf gleiche Weise zu ziehen und zurückzustellen. Nun lasse man von irgend einer Person die Karten anblasen und nehme sie wieder selbst in die Hand. Indem man dann eine nach der andern umschlägt, kann man mittelst des schmalen Randes, der nun bei den gezogenen Blättern an der andern Seite liegt, leicht diejenigen Blätter bemerken, welche gezogen wurden, und frage, indem das erste von ihnen auf den Tisch gelegt wird, die Person, ob dies ihre Karte sei. Wenn sie nein sagt, so frage man die zweite Person in gleicher Weise, und wenn diese ebenfalls verneint, die dritte; und so auch wegen der zweiten und dritten Karte. Man muß dann, nachdem jede Person ihr Blatt gezogen hat, das Spiel auf den Tisch legen und beim Aufheben gewandt umkehren, sobald das Blatt umgewendet wurde,

damit es nicht scheine, als hinge die Kunst von den umgekehrten Karten ab.

Das gezogene Blatt durch einen Würfel zu finden.

Hierzu ist ein Spiel erforderlich, das aus lauter gleichen Blättern besteht, z. B. lauter Trefle-Damen, Pique-Sieben ꝛc. Aus einem solchen läßt man eine Karte ziehen, dann wieder in das Spiel stecken, mischt es und macht nun sechs Häufchen davon auf dem Tisch. Nun läßt man einer Person mit einem Würfel einen Wurf thun, um durch die Augen des Würfels den Haufen bestimmen zu lassen, in welchem das gezogene Blatt sein soll. Dann läßt man noch einmal würfeln, um damit zu bestimmen, die wievielste Karte in diesem Haufen das gezogene Blatt sein soll. — Der Verdacht wird zuerst auf den Würfel fallen, den man für einen künstlich dazu eingerichteten halten wird, und während sich die Gesellschaft mit dem Würfel beschäftigt, wird man leicht das Spiel Karten bei Seite schaffen, ein anderes Spiel unterschieben und der Gesellschaft zeigen können, indem man sogleich ein neues Kunststück macht. Noch besser wird es sein, wenn man auf eine geschickte Weise die Aufmerksamkeit der Zuschauer selbst auf den vorgeblich falschen Würfel leitet, um die Karten schnell und unbemerkt vertauschen zu können. Trägt man weite Rocktaschen, so läßt sich die Verwechselung darin leicht bewerkstelligen.

Von 15 Karten, die zu 5 in 3 Hochzeilen gelegt sind, diejenigen zu errathen, welche Jemand gemerkt hat.

Angenommen, es seien die neben Fig. 6, Taf. IX. befindlichen Vierecke die 15 zu fünf in 3 Hochzeilen gelegten Karten, und es sei die von Jemand gemerkte Karte die hier mit * bezeichnete. Nun fragt man, in welcher Hochzeile die gemerkte Karte liege. Die Antwort wird sein: in der ersten Hochzeile. Man lege daher die drei Hochzeilen zu fünf Querzeilen, und zwar so, daß man die eine der beiden Hochzeilen, in welcher, wie man nun weiß, die gemerkte Zahl sich nicht befindet, zuerst, die andere zuletzt nimmt, und daß man beim Hinlegen die Karten so folgen läßt, wie sie von unten nach oben zu liegen. Die gemerkte Karte wird hierbei die zweite in der dritten Hochzeile sein. — Man frage nun: in welcher Hochzeile? und die Antwort wird nun sein: in der dritten. Man lege daher die drei Hochzeilen wieder eben so zu fünf Querzeilen, wie nach der vorhergehenden Beantwortung, und es wird nun die gemerkte Karte die mittlere in der zweiten Hochzeile sein. — Man frage endlich: in welcher Hochzeile? und die Antwort wird also sein: in der zweiten Hochzeile; woraus man dann schließt, daß es die mittlere Karte ist, welche nun auch genannt wird.

Oder man frage: in welcher Querzeile? die Antwort wird sein: in der fünften Querzeile. Man lege daher die drei Hochzeilen zu drei solchen Querzeilen, aber so, daß man jede Karte der Querzeilen, in welcher die gemerkte Karte sich befindet, in die Mitte nimmt. Man frage nun:

in welcher Querzeile? die Antwort wird sein in der dritten. Hieraus schließt man nun: daß in dieser Zeile die mittlere Karte die gemerkte sei.

Die Zauberkarte.

Man ziehe ein Spiel Karten aus der Tasche, mische es, lasse Jemandem eine Karte ziehen und sich merken, stecke sie wieder dazu uud frage, ob man es wünsche, daß sie erscheinen solle, ob unter der Tischdecke, unter einer Blumenvase, oder in eines Anwesenden Tasche; ist der Wunsch geäußert, so schwinge man seinen Zauberstab da, wo die Karte sich befindet, welches die gezogene ist. Interessant wird dies Kunststück dadurch, wenn man einen Wecker hat, welcher beim Erscheinen des rechten Kartenblattes anfängt zu schlagen. Die verborgenen Karten wurden vorher dahin gelegt, wo sie erscheinen sollten.

Von 25 in 5 Reihen auf den Tisch gelegten Karten die berührte sogleich zu nennen.

Hierzu bedarf es eines Gehülfen. Dieser sitzt vor dem Tische, hat beide Hände geballt, und zeigt durch die nicht gekrümmten Finger die berührte Karte an. Die Finger der rechten Hand bezeichnen die Querreihen von oben nach unten gezählt, die Finger der linken dagegen die Zahl der Karte in der Querreihe von der linken Seite nach der rechten zu gerechnet. Ist z. B. in der zweiten Querreihe die dritte Karte von der linken berührt, so macht der Gehülfe den zweiten Finger der rechten Hand und den dritten

Finger der linken Hand gerade, die andern krümmt er. Jedoch muß man dies nicht auffallend thun, da es sonst leicht bemerkt werden kann.

Eine bemerkte Karte in die Rocktasche zu zaubern.

Der Künstler nimmt vorher irgend eine Karte, etwa Coeur-Dame, aus einem vollständigen Spiele und steckt sie in die Tasche, nachdem er seinem Gehülfen dies gesagt hat. Dann übergiebt er das Spiel dem damit Einverstandenen und bittet ihn, sich eine Karte aus dem Spiel anzusehen, zu merken und dann das Spiel wieder auf den Tisch zu legen. Der Gehülfe thut, wie ihm aufgetragen. Der Künstler frägt den Andern, was für eine Karte er sich gemerkt habe. „Coeur-Dame“, wird natürlich die Antwort lauten. Wollen Sie mir die Karte gefälligst noch einmal zeigen? bittet der Künstler. Der Gehülfe sucht, kann aber die Karte nicht mehr finden und sagt endlich, sie befinde sich nicht mehr im Spiele. Nun zieht der Zauberer Coeur-Dame aus der Tasche und zeigt diese der nicht wenig erstaunten Gesellschaft.

Alle schwarzen Karten von den rothen mit einem einzigen Stoße abzusondern, wenngleich sie gemischt werden.

Hierzu bedarf es eines zubereiteten Spieles, nämlich eines Piquetspiels, in welchem die rothen Karten um eine Linie schmäler in die Länge, die schwarzen aber um eine Linie schmäler in die Breite zugeschnitten sind. Man lege

darauf beide Farben derselben dergestalt, daß alle Piques und Trefle's mit der größern Breite der Karten auf die eine Seite und die Carreaus und Coeurs auf die andere Seite zu liegen kommen; hierauf zeige man das Spiel und lasse es mischen. Dann drücke man das Spiel mit beiden Händen an den äußern Enden und sondere die beiden Farben mit einem einzigen Stoß von einander ab. Dies Kunststück ist sehr leicht zu machen; man muß es aber nicht wiederholen, obgleich man dies mit einem zweiten Spiele thun könnte, welches man unbemerkt umtauschen, und mit welchem man die gemalten Karten von den niedriger absondern müßte, nachdem man es dazu eingerichtet hat, welches eine neue noch größere Verwunderung erregen würde. Man könnte auch auf eine bestimmte Anzahl von Karten gewisse Buchstaben und Worte schreiben, welche eine Frage oder Antwort darauf enthielten, um eine von der andern abzusondern. Kurz mit einem so zubereiteten Spiele lassen sich manche Belustigungen ausführen, wenn der Künstler gewandt und etwas geistreich ist.

Eine gemerkte Karte, ohne die Karten weder anzusehen, noch zu berühren, dennoch sogleich zu errathen.

Der Künstler wählt 13 Karten von gleicher Farbe aus einem Spiele, und läßt davon eine ziehen und merken. Der Gehülfe macht dem Zauberer die gezogene Karte auf folgende Weise kenntlich: Den König durch Berührung des Kinns. Die Dame durch Berührung des Mundes. Den Buben durch Berührung der Brust. Die Zehn durch Berührung der Zähne. Die Neun durch Berührung des

Nackens. Die Acht durch Berührung des Auges. Die Sieben durch Berührung der Schläfe. Die Sechs durch Berührung der Seite, indem er die Hand in die Seite setzt. Die Fünf, indem er die ganze Hand, die fünf Finger, auf den Tisch legt. Die Vier, indem er nur 4 Finger auf den Tisch legt. Die Drei, indem er 3, die Zwei, indem er 2, und das Aß, indem er nur 1 Finger auf den Tisch legt. Hierdurch ist es dem Künstler möglich, die gezogene Karte augenblicklich zu nennen.

Der Kreis von vierzehn Karten.

Die Kunst hierbei besteht darin, vierzehn Karten, die auf einem Tische in einem Kreise liegen, umzukehren, so daß man immer nur diejenige umwendet, auf welche die Zahl 7 fällt. Man zählt von 1 bis 7 und kehrt die 7 um, auf der umgekehrten zählt man wieder 1 bis 7; bei der 7ten kehrt man wieder eine andere um ꝛc. Kommt man wieder zur Karte, bei der man angefangen und die man sich gemerkt hat, so überspringt man dieselbe und zählt auf der folgenden weiter und fährt so fort zu zählen, bis alle umgewendet sind.

Vier Bilderkarten so übereinander zu legen, daß man von keiner die untere Bilderhälfte sieht.

Man legt auf die untere Hälfte der ersten Karte die obere Hälfte der Zweiten in einem rechten Winkel, auf der untern Hälfte dieser die obere Hälfte der dritten ebenfalls in einem rechten Winkel; dann die obere Hälfte der

vierten auf die untere Hälfte der dritten, und stecke endlich die untere Hälfte der vierten Karte unter die obere Hälfte der erstern, dann ist das Kunststück vollendet. Man vergleiche Taf. VIII. Fig. 5.

Vier Karten unter drei Personen so zu vertheilen, daß Keiner mehr bekomme als der Andere.

Dem Ersten giebt man eine Karte, dem Zweiten (dem Andern, denn der Andere ist gleichbedeutend mit dem Zweiten) zwei und dem Dritten eine. Nun hat keiner mehr Karten als der Andere.

Arithmetische Belustigungen.

Arithmetische Belustigungen.

Auch die Rechenkunst bietet Gelegenheit zur Uebung des Scharfsinnes und zur angenehmen Unterhaltung in geselligen Kreisen. Folgende Künste werden dies auf überraschende Weise bestätigen.

Die von Jemandem nur gedachte Zahl sofort angeben zu können.

Man ersuche Jemanden, sich eine gewisse Zahl zu denken, z. B. eine bestimmte Anzahl von Schillingen. Man ersucht ihn ferner, eine gleiche Summe von einem Andern in der Gesellschaft in Gedanken zu leihen und diese zur erstgedachten Zahl addiren zu wollen. Nun sage man zu dem Ersteren: „Ich will die Zehn nicht leihen, sondern schenken, lege diese 10 zu der vorigen Summe. Gieb nun die Hälfte des Ganzen den Armen, und darauf die geliehene Summe zurück, welche der gedachten gleich war.“ Fragt man nun, wie groß der Rest sei, und der Befragte giebt ihn richtig an, so erwiedert man: „Ich weiß es auch, und halte die Zahl sogar schon in meiner Hand.“ Es wird

immer die Hälfte des Geschenkten sein, also in vorstehendem Beispiele fünf. Der Andere aber wird glauben, daß das Resultat sich lediglich nach der von ihm gedachten Zahl richten müsse. Darin irrt er sich indessen, denn welche Zahl er sich auch immer gedacht haben möge, wird bei jener Schenkung von 10 dennoch das Resultat jedesmal dasselbe sein, nämlich die Hälfte des geschenkten Belaufs. So wird z. B. das Resultat entweder 36 oder 25 sein, je nachdem man entweder 72 oder 50 schenkte, ohne daß die gedachte Zahl darauf den mindesten Einfluß ausüben kann. (Dies läßt sich am besten durch allgemeine Zeichen, also algebraisch, anschaulich machen. Es sei nämlich die willkührlich gedachte Zahl $= x$, so ist $\frac{2x + 10}{2} = x + 5$ und sodann $x + 5 - x = 5$. Wie groß oder klein also der Werth von x immerhin sei, ist ganz irrelevant.

Will man wiederholt dies Kunststück vornehmen, so wird es, damit der Andere den Kunstgriff nicht bemerke, nöthig sein, entweder die geschenkte Zahl zu verändern, oder auch die Operation noch eine Weile fortzusetzen, um die Sache mehr zu verwickeln, indem man z. B. sage: „verdoppele den Rest, ziehe 2 davon ab, subtrahire darauf den vierten Theil ꝛc. Dieses ganz regellose Benehmen wird niemals verfehlen, den Andern zu verwirren, und es ist dabei nur erforderlich, daß man selber schnell nachrechne, um zu wissen, wie viel durch dies fernere Verfahren die Normalzahl, angenommene 6, vermehrt oder vermindert worden.

Dasselbe Kunststück auf eine andere Weise.

Man ersucht Jemanden, zum dreifachen Belauf einer blos gedachten Zahl Eins hinzuzulegen, und die Summe mit 3 zu multipliciren, darauf lasse ihm dies Product zu der anfangs sich gedachten Zahl addiren, dann 3 abziehen, und endlich die hinterste Ziffer des Restes auslöschen, so wird die zurückbleibende Ziffer die gleich anfangs sich gedachte Zahl sein, z. B. es sei die gedachte Zahl = 6, so ist das 3fache = 18, und hierzu Eins, giebt 19. Das 3fache ist hiervon 57; legt man dazu 6, so erhält man 63; hiervon 3 subtrahirt, giebt 60: und sodann das letzte Zahlenzeichen weggenommen (also durch 10 dividirt) bleibt 6, als die richtige Zahl.

Z. B. die gedachte Zahl sei = x, so ergiebt sich die Gleichung:

$$\frac{3.(3x + 1) - 3}{10} = x,$$

$$\frac{10x}{10} = x$$

$$x = x$$

Dasselbe Kunststück auf eine dritte Weise.

Man ersucht Jemand, von der Zahl, die er sich gedacht hat, Eins abzuziehen und den Rest zu verdoppeln. Darauf bittet man ihn, von diesem Product Eins abzuziehen, und zum Reste die anfangs gedachte Zahl zu addiren. Frägt

man ihn nun um die dergestalt erhaltene Zahl, und legt noch 3 hinzu, da wird ein Drittel dieser Summe immer die gedachte Zahl sein.

Z. B. die gedachte Zahl sei = x und die zuletzt genannte = x, so ist x = 2 (x — 1) — 1 + x und da $x = \frac{a + 3}{3}$ sein soll, so muß auch sein a = 3 x — 3. Daß aber diese beiden genannten Werthe von a wirklich identisch (gleichbedeutend) sind, zeigt die leichte Auflösung dieser Gleichung:

$$2(x - 1) - 1 + x = 3x - 3,$$

folglich: $2x - 3 + x = 3x - 3,$

das ist: $3x - 3 = 3x - 3,$

oder: $x = x.$

Ein Kunststück mit den Münzsorten.

Hält Jemand in der einen Hand eine Silber- und in der anderen eine Kupfer-Münze, so kann man auf folgende Weise ausfindig machen, in welcher Hand derselbe die Silbermünze hält.

Man läßt sich zuerst einen beliebigen Werth der Silbermünze in irgend einer geraden Zahl angeben, und gleichfalls den der Kupfermünze mit einer ungeraden Zahl. Darauf ersucht man um Multiplication der für die rechte Hand angenommenen Zahl mit irgend einer stillschweigend selber angenommenen geraden Zahl, z. B. 2., und der für die Linke gewählten mit einer ungeraden Zahl, z. B. 3; worauf man beide Producte addirt. Ist nun diese Summe

ungerade, so wird die Silbermünze in der rechten Hand und im andern Falle in der linken sein; um aber die Frage nach dem Facit zu vermeiden, und der Sache einen Anstrich des Wunderbaren zu geben, erkundigt man sich, ob das erlangte Facit sich ohne Bruch halbiren lasse, denn alsdann muß die Zahl eine gerade sein, und im verneinenden Falle eine ungerade, so daß man auch dergestalt erfährt, was man wissen muß, um sagen zu können, wo das Silberstück sich befindet.

Es ist leicht einzusehen, daß man dies Kunststück auch so einrichten kann, daß die beiden Münzen zweien Personen ertheilt werden, denn bei Lösung der Aufgabe denkt man sich dann blos die eine Person als die linke und die andere als die rechte Hand.

Ein Kunststück mit einem Ringe.

Man ersucht Jemand einen Ring auf irgend ein Glied eines beliebigen Fingers zu stecken, und die Kunst ist nun, daß man nicht nur sagen könne, welche Person den Ring habe, sondern auch in welcher Hand, auf welchem Finger und welchem Gliede desselben. Man beginnt damit, jede Person durch eine Zahl zu bezeichnen, indem man die Eine = 1, die Andere = 2, die Dritte = 3 rc. nennt. Ebenso numerirt man die Finger an jeder Hand, wobei man mit dem Daumen der rechten beginnt, und mit demselben Finger der linken endet, so daß also durch diese Bezeichnung aller 10 Finger zugleich die Hand angedeutet wird. Endlich werden die Gelenke der Finger ebenfalls mit 1. 2. 3. dergestalt bezeichnet, daß man mit der Finger-

spitze oder dem Vordergelenke anfängt. Zur leichteren Verständigung der Auflösung dieser Aufgabe wollen wir ein Beispiel wählen, und annehmen, die vierte Person der Gesellschaft habe den Ring am sechsten Finger, also am kleinen Finger der linken Hand, und zwar auf dem zweiten Gelenk des Fingers.

Nach geschehener Numerirung beginnt man nun damit, Jemanden zu ersuchen, diejenige Zahl, welche der Person, die den Ring hat, entspricht, zu verdoppeln, welches in diesem Beispiele die Zahl 8 geben wird; hierzu lasse man 5 legen und die Summe mit 5 multipliciren, welches hier das Product = 65 ausmachen wird. Darauf muß der Befragte zu diesem Product die den Finger bezeichnende Zahl legen, nämlich 6, wodurch man 71 erhält, und endlich soll derselbe die letzte Zahl mit 10 multipliciren, und zum Product die Zahl des Fingergliedes, hier also 2, addiren, welches 712 giebt. Zieht man nun von dieser Summe die Zahl 250 ab, so wird die erste Ziffer des Restes die Person, die zweite den Finger (zugleich auch die Hand) und die dritte oder letzte das Glied des Fingers, wo der Ring sitzt, bezeichnen. Es wird nämlich im angeführten Beispiel der gedachte Rest = 462 sein, wodurch denn die Zuverlässigkeit des beobachteten Verfahrens erwiesen ist. Es ist jedoch zu bemerken, daß, wenn die Restzahl eine Null enthalten sollte (welches in obigem Beispiele geschehen sein würde, falls die Zahl des betreffenden Fingers 10 gewesen wäre), dann muß man von der vor der Null stehenden Ziffer in Gedanken Eins subtrahiren und statt der Null eine Zehn lesen.

Nachdem man übrigens die befragte Person, die

Schlußzahl oder das Rest-Resultat hat angeben lassen — im obigen Beispiele also 462, — ist es recht gut, während man sich diese Zahl wohl einprägt, den Befragten noch einige Male irgend eine Addition und Subtraction vornehmen zu lassen, um ihn dadurch irre zu leiten, aber man muß, wie gesagt, die entscheidende Zahl selber genau erinnern, die also im angeführten Beispiele ungeachtet alles späteren Hinzulegens und Abziehens doch 462 bleibt.

Würfel zu errathen, ohne sie zu sehen.

Um die Augen von zwei Würfeln, die geworfen werden, ohne daß man sie sieht, zu errathen, muß man in folgender Weise verfahren. Man ersucht eine Person die Würfel zu werfen und die Augen, welche der eine Würfel angiebt, zu verdoppeln und 5 hinzuzufügen; darauf die Summe, die er erhält, mit 5 zu multipliciren und zum Producte die Augen hinzuzufügen, die der andere Würfel angegeben hat, und darauf den Betrag anzugeben. Davon zieht er stillschweigend 25 ab und der Rest wird dann eine Zahl sein, die aus zwei Ziffern besteht, von denen die zur Linken die Zahl der Augen des ersten Würfels und die Ziffer zur Rechten die Augen des andern Würfels angeben wird. Nimmt man z. B. an, daß der erste Würfel, der geworfen wird, 2 Augen hat und der andere 3, daß man zur Zahl 4, welche das Doppelte ist von den Augen des ersten Würfels, 5 legt und die Summe, 9, mit 5 multiplicirt, so wird das Product 45 sein; fügt man hierzu 3, welche die Zahl der Augen des zweiten Würfels ist, so erhält man 48, und wird hiervon 25 abgezogen, dann wird

der Rest 23 sein, dessen beide Ziffern die Augen angeben, welche, wie man annahm, die Würfel anzeigten.

Das Product einer unbekannten Summe im Voraus zu bestimmen.

Man zeigt einer Person folgendes Quadrat:

. . . . .

. . . . .

. . . . .

. . . . .

---

1 9 9 9 9 8

und ersucht sie, zwei Reihen davon mit beliebigen Zahlen auszufüllen, worauf man sich erbietet, die übrigen beiden Reihen schnell mit Zahlen auszufüllen, die, wenn sie sämmtlich addirt werden, das Product geben, was man im Voraus bestimmt hat. Angenommen, die Person setzt in die erste und dritte Reihe folgende Zahlen:

3 7 2 1 0

. . . . .

6 5 8 4 9

. . . . .

Dann ist es sehr leicht, das Product herbeizuführen, wenn man sich nur merkt, daß zwei Reihen Nummern genau das Product ergeben. Z. B.

9 9 9 9 9

9 9 9 9 9

---

1 9 9 9 9 8

Hieraus erfolgt, daß man in die zwei leeren Reihen

nur Zahlen sehen darf, welche mit den von der Person gewählten Zahlen zusammen 2 mal 9 ausmachen. Z. B.

3 7 2 1 0
6 2 7 8 9
6 5 8 4 8
3 4 1 5 0
1 9 9 9 9 8

Die Mittagsgesellschaft.

Eine aus zwölf Personen bestehende Gesellschaft kam überein, alle Tage beisammen zu essen, so lange sie sich auf verschiedene Weise bei Tische arrangiren könnten. Wie viele Mittagsmahlzeiten waren nun hierzu erforderlich? Es wird sich durch Nachrechnen finden lassen, daß sie 479,001,600 Male zu Mittag essen konnten, ehe alle möglichen Versetzungen versucht waren, worüber dann mehr als 1,312,333 Jahre verstreichen würden. Indem man die verschiedenen Personen durch verschiedene Buchstaben bezeichnet, kann man, auch wenn man keine arithmetische Berechnung zu machen fähig ist, sich schnell durch eine kleine Probe von der großen Anzahl verschiedener Plätze überzeugen, die eine geringe Anzahl Personen einnehmen können, daß drei Personen so 6 Mal, vier 24 Mal, fünf 120 Mal, sechs 720 Mal wechseln können ꝛc.

Die Theilung der Zahl 45.

Wie kann man die Zahl 45 so theilen, daß gleiche Summen herauskommen, wenn man

zum ersten Theil 2 hinzuzählt,
vom zweiten Theil 2 abzieht,
den dritten Theil mit 2 multiplicirt, und
in den vierten Theil mit 2 dividirt.

Man theilt die 45 in: 8. 12. 5 und 20.

Das Product zweier Zahlen zu errathen,
wenn man sich die letzte Ziffer sagen läßt.

Man nimmt einen aus zwei Abtheilungen bestehenden Beutel, legt in die eine Abtheilung ein Dutzend kleiner Vierecke von Pappe, auf deren jedem die Zahl 73 geschrieben steht, in die andere Abtheilung thut man neun gleiche Vierecke, auf deren jedem aber eine der nächstfolgenden Zahlen geschrieben steht: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27.

Man läßt nun aus der Abtheilung, worin die 73 sind, ein Viereck herausnehmen, wechselt unbemerkt die Oeffnung des Beutels und läßt eine andere Person aus der zweiten Abtheilung eine beliebige Zahl ziehen.

Diese beiden gezogenen Zahlen läßt man nun heimlich mit einander multipliciren und sich nur die letzte Ziffer des herausgekommenen Productes sagen. Hat man nun die folgenden Produkte: 21**9**, 43**8**, 65**7**, 87**6**, 109**5**, 131**4**, 153**3**, 175**2**, 197**1**, im Kopfe, so kann man sowohl das ganze Produkt, als auch die einzelnen Factoren, aus denen es entstanden ist, sagen. — Denn 219 ist aus der Multiplication von 73 und 3, 438 aus der Multiplication von 73 und 6 hervorgegangen 2c.

Von 16 Münzen, die in zwei Reihen gelegt sind, diejenige zu errathen, welche sich Jemand gemerkt hat.

Angenommen, es seien die in zwei Reihen geordneten Münzen wie hier unter a, b, Fig. 3. Taf. VI. und es wäre die schwarz gezeichnete diejenige, welche sich Jemand gemerkt hat. Nun frage man, in welcher Reihe die Münze liege? Die Antwort wird sein: in der ersten. Man lasse daher die Reihe b unverändert, lege aber die Münze der ersten Reihe, indem man von oben herab, eine nach der andern aufhebt, zu beiden Seiten der Reihe b, wie hier unter c b d, so daß die Münze, welche in der Reihe a die erste war, in der Reihe c. Die erste, welche in der Reihe a die zweite war, in der Reihe d die erste, welche in der Reihe a die dritte, in der Reihe c die zweite wird ꝛc. Man frage weiter: in welcher Reihe nun? die Antwort wird sein: in der ersten. Man lasse daher die Reihe b wieder unverändert, ändere aber die beiden andern Reihen, und zwar dadurch, daß man zuerst die nnter c, dann die unter d von oben her abhebt und sie in dieser Folge der Reihe b zu beiden Seiten legt; es wird so, wie hier unter e, b, f, die Münze, welche in der Reihe c die erste war, in der Reihe e die erste, welche in der Reihe c die zweite war, in der Reihe f die erste, welche in der Reihe c die dritte war, in der Reihe e die zweite ꝛc. Man frage weiter: in welcher Reihe jetzt? Die Antwort wird auch diesmal sein: in der ersten Reihe. Daher verfahre man, indem man die Reihe b unverändert läßt, auch diesmal wie im nächst vorhergehenden Falle, so daß die Münzen sich ordnen wie

unter g, h, h. Man frage dann noch: in welcher Reihe? Die Antwort wird sein: in der dritten; woraus man nun schließt: die gemerkte Münze müsse die ganz oben in der dritten Reihe sein.

Es versteht sich, daß die zu merkende Münze ein Zeichen haben muß, woran sie wieder zu erkennen ist.

Das wunderbare Errathen.

Dies Kunststück besteht darin, daß drei Personen drei Gegenstände heimlich unter sich vertheilen, und der Errather durch seine Kunst es herausbringt, welche unter den drei Personen diesen oder jenen Gegenstand hat.

Angenommen, die drei Gegenstände seien: ein Ring, ein Thaler und ein Handschuh. Der Ring wird von dem Errather in Gedanken durch a, der Thaler durch e und der Handschuh durch i bezeichnet. Die drei Personen mögen Paul, Ernst und Rudolph heißen. Der Errather denkt sich eine derselben, z. B. Paul als die erste, Ernst als die zweite und Rudolph als die dritte Person. Hierauf nimmt er 24 Bohnen, und giebt dem Paul eine, dem Ernst zwei und dem Rudolph drei derselben. Die übrigen 18 legt er auf den Tisch. Hierauf entfernt er sich, damit während seiner Abwesenheit die drei Personen die genannten Gegenstände unter sich vertheilen können. Ist dies geschehen, so ersucht er denjenigen, der den Ring erhalten, so viele Bohnen von dem Tische zu nehmen, als er schon hat; denjenigen aber, der den Thaler erhalten, zweimal so viele Bohnen, als er schon hat, und denjenigen endlich, der den Handschuh bekommen, viermal so viele Bohnen, als er bereits in Hän-

den hat, von dem Tische zu nehmen. Dieses Wegnehmen der Bohnen muß natürlich geschehen, ohne daß der Errather es sieht. Nun kehrt der Errather wieder zur Gesellschaft zurück, und zählt (unbemerkt von den Umstehenden) wie viel Bohnen noch auf dem Tische liegen, und erräth nun, welchen der genannten Gegenstände jede der drei Personen in Händen hat, mittelst folgenden lateinischen Verses: Salve (1) certa (2) animae (3) semita (5) vita (6) quies (7) auf folgende Art: von 18 Bohnen, die der Errather auf den Tisch gelegt, können, wie leicht einzusehen ist, entweder nur 1, 2 oder 3, oder 5, 6 oder 7; niemals 4 zurückbleiben. Mit diesen allein möglichen Zahlen sind die sechs Worte des lateinischen Verses bezeichnet. In jeder Sylbe dieser Wörter aber kommt einer der drei Vocale a, i, e vor, womit die drei Gegenstände bezeichnet wurden. Endlich hat der Errather noch zu bemerken, daß die erste Sylbe jedes der sechs Worte stets diejenige Person bedeute, welche er als die erste und die zweite Sylbe immer die Person, die er als die zweite bezeichnet hat. (In gegenwärtigem Falle bedeutet also die erste Sylbe stets den Paul, die zweite den Ernst.) Sieht nun der Errather bei seinem Zurückkommen, daß nur eine Bohne auf dem Tische liegt, so hält er sich an das mit Ziffer 1 bezeichnete Wort seines Verses. Dieses heiß Salve, und enthält in der ersten Sylbe den Vokal a. Daraus schließt er, daß die erste Person (also Paul) den mit a bezeichneten Gegenstand (also den Ring) in Händen habe. Aus der zweiten Sylbe jenes Wortes aber, die den Vokal e enthält, erkennt er die zweite Person (also Ernst) als den Inhaber des mit e bezeichneten Gegenstandes (des Thalers). Daß nun die dritte Person (Rudolph) den

Handschuh haben müsse, folgt von selbst. — Angenommen aber, es hätten noch 5 Bohnen auf dem Tische gelegen, so hätte der Errather sich an das mit 5 bezeichnete Wort semila halten müssen, aus dessen erster Sylbe mit dem Vokal e er erkannt hätte, daß die erste Person (Paul) den mit e bezeichneten Gegenstand (den Thaler) in Händen habe. Die zweite Sylbe jenes Wortes aber, die den Vokal i enthält, hätte ihn auf die zweite Person (Ernst) als Inhaber des Handschuhes schließen lassen, der mit i bezeichnet worden. — Mit einem Worte, aus der Anzahl Bohnen, die übrig bleiben, ersieht der Errather, an welches Wort des Verses er sich zu halten habe, und die Vokale der ersten und zweiten Sylbe dieses Blattes belehren ihn, welchen Gegenstand die erste, und welchen die zweite Person in Händen hat.

Der sichere Spielgewinn.

Zwei Personen werden darüber einig, wechselsweise sich eine Zahl zu wählen, die doch nicht über 10 sein darf, und fortwährend diese so von ihnen beiden gewählten Zahlen zusammenzulegen. Wer zuerst 100 bekommt, hat gewonnen. Es giebt hier ein Mittel, bei dessen Anwendung der Eine unfehlbar gewinnen wird. Dies Mittel besteht darin, das Spiel anzufangen, und dann 1 zu wählen, und später immer die Zahl zu wählen, welche derjenigen zugefügt, die der Gegner gewählt, 11 zum Facit giebt, so daß, wenn z. B. der Andere 8 nimmt, man dann 3 nimmt; nimmt der Andere 9, so nimmt man 2 ꝛc. Diese Methode befolgend, wird man unfehlbar bis zu 89 kommen, und es

wird dem Andern dann unmöglich sein, Einem daran zu hindern bis 100 zu kommen; denn wie hoch er auch die Zahl nehme, er kann doch nur bis 99 kommen, und der Erste kann nur 1 hinzufügen und dadurch bis 100 kommen; nimmt er dagegen nur 1, so kann der Erste 10 hinzufügen, und so das 100 voll machen. Zwischen zweien Personen, denen beiden das erwähnte Verfahren bekannt ist, kann dies Spiel nicht Statt finden, indem Derjenige, welcher anfängt, in diesem Falle nothwendig gewinnen muß. Man kann auch gern den Mitspieler anfangen lassen, und in dem Falle sucht man nur erst bis 12 oder 23 zu kommen, und wenn dies geschehen ist, wählt man später immer die Zahl, die, zur letzten des Mitspielers gefügt, 11 zum Facit giebt. Man kann auch mit andern Zahlen dieselbe Operation vornehmen, und um des Gewinnes sicher zu sein, muß man dann die Zahl, welche zuerst erreicht werden soll, mit einer Zahl dividiren, die nur 1 größer ist, als die höchste Zahl, die jedesmal hinzuzufügen erlaubt ist, und was übrig bleibt, ist dann die Zahl, die man zuerst setzen muß. Nimmt man zum Beispiel an, daß die Zahl, bis zu welcher man zuerst zu kommen streben soll, 52 ist, und daß man nicht mehr als 6 setzen muß, so wird 52 mit 7 dividirt, und der Rest, welcher 3 ist, ist die Zahl, die man zuerst setzen soll, und was auch der Mitspieler setzt, man muß so viel hinzufügen, daß es gerade 7 oder 14 ausmacht, und so ferner. Wenn der Gegner anfängt, sucht man nur erst bis zu 7, 14, 21 oder 28 zu kommen, und darauf wählt man immer die Zahl, welche der des Mitspielers zugefügt 7 zum Facit giebt.

Der Fürst und der Weise.

Ein Fürst, der einen Mathematiker, welcher ihm wichtige Dienste geleistet hatte, reichlich belohnen wollte, erlaubte ihm irgend einen Wunsch zu äußern, und gab die Versicherung, daß er ihm erfüllt werden solle. Der Mathematiker bat nun den Fürsten, ihm nur ein Weizenkorn für das erste Feld eines Schachbrettes zu geben, zwei für das zweite, vier für das dritte, acht für das vierte, und so ferner immer das Doppelte für alle 64 Felder des Schachbrettes. Der Fürst erklärte ihm zu wiederholten Malen, daß dies ein gar zu armseliger Lohn sei, der Mathematiker bestand aber auf seine Bitte, und es ergab sich nun, als sie erfüllt werden sollte, daß dies wegen ihrer Größe unmöglich sei. Bloß das vier und sechszigste Glied in der Progression 1, 2, 4, 8 ꝛc. ist nämlich 9,223,372,036,854,775,808, und eine solche Anzahl Weizenkörner würde er demnach nur für das 64ste Feld allein bekommen. Die Summe von allen Gliedern in einer geometrischen Progression, die mit 1 anfängt, findet man, indem man das letzte Glied verdoppelt und davon 1 abzieht, die Summe aller Weizenkörner für alle Felder würde im gegenwärtigen Falle also 18,446,744,073,709,551,615 sein, ein Quantum, welches größer ist als das, was die Oberfläche der ganzen Erde in vielen, vielen Jahren würde hervorbringen können, und welches an Werth vielleicht alle Schätze der Welt übertreffen würde.

Eine ausgelöschte Zahl zu errathen.

Man fängt damit an die Zahlen 531, 486, 36, 198,

63, 423, 396, 504, 405, 135, 468, 378, 18, 81, 27, 351, 459, 522, 414, 162, 99, 261, 45, 360, 180, 315, 72, 432, 108, 54, 90, 117, 270, 126, 234, 333, 144, 324, 153, 369, 477, 279, 277, 177, 225, 207, 189, 216, 306, 243, 315, 252, 288, 441, 342, 432, 387, 513, 450, 495, oder so viel man selbst will von diesen Zahlen oder von anderen, die sich mit 9 theilen lassen, auf eine Tafel oder ein Stück Papier zu schreiben. Darauf läßt man Jemanden zwei von diesen Zahlen auswählen, die man nicht sieht, und nachdem er sie zusammengelegt hat, eine beliebige Zahl auslöschen. Nachdem er dieses gethan hat, ersucht man ihn, die Summe der restirenden Ziffern zu sagen, und die Zahl, die man nun hinzufügen muß, damit 9 und 18 herauskommen, wird dann diejenige sein, die ausgelöscht wurde. Ist die Summe der restirenden Zahlen gerade 9 oder 18, so ist es eine 9 oder 0, die ausgelöscht ist. Nimmt man zum Beispiel an, daß er die Zahlen 162 und 261 wählt, welche zusammen 423 ausmachen, und daß er die mittlere Ziffer auslöscht, so werden die zwei anderen 7 ausmachen, wozu man, um 9 zu erhalten, 2 hinzufügen muß, welche die Zahl ist, die ausgelöscht wurde. Wählt er 315 und 423, so machen diese 738 aus, und löscht er dann 3 aus, so ist die Summe der restirenden Zahlen 15, wozu man, um 18 zu erhalten, 3 hinzufügen muß, welche die ausgelöschte Zahl ist. Diese Kunst kann man so oft wiederholen, als man will, denn der Mitspielende wird schwerlich den Kunstgriff errathen.

Der Korb und die Steine.

Wenn man hundert Steine in gerader Linie in einer Entfernung von einer Elle von einander und den ersten Stein eine Elle weit von einem Korbe hinlegt, wie viel Elleh muß dann wohl derjenige gehen, welcher sich anheischig macht sie aufzulesen und einzeln in den Korb zu legen? Es ist klar, daß er, um den ersten aufzuheben und in den Korb zu legen, zwei Ellen gehen muß; für den zweiten muß er vier gehen, für den dritten sechs und so ferner. Die Anzahl der Ellen, die er also gehen muß, wird die Summe von der Progression 2, 4, 6, 8 sein, deren letztes Glied hier 200 ist; und die Summe der Progression ist wiederum gleich 202, der Summe der beiden äußersten Glieder, mit 50 multiplicirt, daß die Hälfte der Anzahl der Glieder, welches 10,100 Ellen oder mehr als 5/6 Meile ausmacht.

Der Kaufmann und der Packhausverwalter.

Ein Kaufmann setzte 32 Bouteillen Wein in ein Packhaus, und weil er dem Packhausverwalter nicht traute, ordnete er sie, um schnell nachzählen zu können, ob sie alle da wären, so in ein Viereck, daß jede der äußersten Reihen 9 Bouteillen enthielt.

1	7	1
7	32	7
1	7	1

Dessen ungeachtet nahm der Packhausverwalter zu drei verschiedenen Malen vier Bouteillen weg, ohne daß es der Kaufmann merkte, weil er immer, wenn er seine Bouteillen nachzuzählen kam, 9 auf jeder Quadratseite vorfand. Wie machte es der Verwalter? Er ordnete sie auf folgende Weise:

2	5	2
5	28	5
2	5	2

3	3	3
3	24	3
3	3	3

4	1	4
1	20	1
4	1	4

Das Testament.

Ein Vater hatte unter anderen in seinem Weinkeller 21 Fässer von gleicher Größe, wovon 7 ganz, 7 zur Hälfte mit Wein gefüllt, 7 aber leer waren, hinterlassen. In seinem Testament war befohlen, daß sich seine drei Söhne in diesen Theil seines Nachlasses so theilen sollten, daß jeder gleich viel volle, gleich viel halbgefüllte und gleich viel leere Fässer bekäme; jedoch sollte bei der Theilung keines der ganz vollen Fässer angestochen werden. Wie war nun die Theilung zu bewerkstelligen? Von vier halbvollen sind 2 volle zu machen, und so erhielt man 9 volle, 3 halbvolle und 9 leere Fässer.

Das Bündniß mit dem Bösen.

Ein Mann, welcher an einem Flusse wohnte, machte mit dem Bösen einen Bund. Dieser versprach ihm, alles

baare Geld, das er in seinem Hause habe, zu verdoppeln, wenn er mit demselben über die Brücke gehe, und verlangte weiter nichts dafür, als daß er einen Thaler davon in's Wasser werfen solle, wenn er wieder über die Brücke zurückgehe, dies könne er übrigens so oft wiederholen, wie er wolle. Der Einfältige willigte mit Freuden ein, nahm sein baares Geld zusammen und machte den ersten Versuch. Der Böse hielt Wort. Dreimal machte er den Gang; als er aber zum dritten Male mit seiner verdoppelten Baarschaft zurückkehrte, und den ausbedungenen Brückenzoll in's Wasser geworfen hatte, war er sein ganzes Geld los. Wie viel hatte der Betrogene im Anfange? 26 1/4 Sgr. Verdoppelt gleicht 1 Thlr. 22 1/2 Sgr.; davon geht ab, zum ersten Mal 1 Thlr., bleibt 22 1/2 Sgr., verdoppelt = 1 Thlr. 15 Sgr., davon ab zum zweiten Mal 1 Thlr., bleibt 15 Sgr., verdoppelt = 1 Thlr., also gerade genug, um dem Bösen zum dritten Mal Wort zu halten.

Sonderbares Subtrahiren.

Der Künstler frägt; wie kann man 88 von 20 abziehen, daß noch 22 übrig bleiben? — Auf folgende Weise: Man setzt XX weniger 88 = 22, denn 8 von X bleibt 2, und wieder 8 von X bleibt ebenfalls 2 = 22.

Die Eigenheiten der Zahlen 37 und 73.

Wenn man 37 mit den Zahlen folgender arithmetischen Progression: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24 und 27 multi-

plicirt, so erhält man stets ein Produkt, das aus drei gleichen Zahlen besteht, z. B.

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	24	27
111	222	333	444	555	666	777	888	999

Multiplicirt man diese Zahlen mit 73, so erhält man Produkte, die sich umgekehrt mit 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 endigen.

Die Aepfeltheilung.

Eine Mutter theilt unter ihre drei Söhne eine Anzahl Aepfel aus. Dem ältesten giebt sie die Hälfte der Aepfel und einen halben. Von dem Reste giebt sie dem zweiten wieder die Hälfte und einen halben. Die noch übrigen 4 Aepfel bekommt der jüngste. Bei dieser Theilung wurde kein Aepfel zerschnitten. Wie viel Aepfel waren es? und wie viel erhielten die beiden ältern Brüder?

Es waren im Ganzen 19 Aepfel, wovon der älteste Sohn 10, der zweite 5 und der dritte 4 erhielt.

Eigenthümlichkeiten gewisser Zahlen.

Die Zahl 3. — Von zwei verschiedenen Zahlen ist entweder eine von beiden 3, oder ihre Summe 3, oder ihre Differenz 3, oder endlich doch theilbar durch 3. Z. B. von 3 und 8 ist die erste die Zahl 3; von 1 und 2 ist ihre Summe 3; von 4 und 7 ist ihre Differenz 3; von 17 und 26 ist die Differenz 9 und diese theilbar durch 3; von 9

und 12 ist die Summe 21, theilbar durch 3; von 23 und 58 ist die Summe 81, theilbar durch 3 ꝛc.

Die Zahlen, die man durch 3 dividiren kann, ergeben entweder einzeln, oder zusammen addirt, oder auch multiplicirt, in der Summe eine Figur, die aus Zahlen besteht, welche man durch 3 dividiren kann: z. B. 42 ist theilbar durch 3, die beiden Zahlen 4 und 2, aus welchen 42 besteht, betragen 6, theilbar wieder durch 3; 15 und 21 sind 36, die Zahlen der beiden ersten Summen 1, 5, 2, 1 betragen 9, theilbar durch 3; 6mal 12 ist 72, — 6, 1, 2 ist 9, alles theilbar durch 3 ꝛc.

Die Zahlen 5 und 6. Beides sind Cirkularnummern, weil, wenn man sie mit einander oder mit ihrem Produkt multiplicirt, die daraus entstehende Summe sich stets mit 5 oder 6 endigt. Z. B.

5 mal 5 ist 25. 25 mal 25 ist 625.
6 mal 6 ist 36. 36 mal 36 ist 1296.

Die Zahl 6 betrachtet man als die erste der sogenannten vollkommenen Zahlen (d. h. die in allen ihren Aliquottheilen gleich sind) denn 1, 2, 3 geben auch 6. — Solche Zahlen sind selten und von 1 bis 40 Millionen zählt man deren nur 7, nämlich: 6, 28, 436, 8,128, 130,816, 1,996,128, 33,550,336.

Die Zahl 9. — Man kann Zahlen nehmen, welche man will, sie einzeln oder zusammen betrachten, so wird man finden, daß, wenn 27 aus 3 mal 9 besteht, 2 und 7 auch 9 beträgt; wenn 45 aus 5 mal 9 besteht, 4 und 5 auch 9 ist ꝛc.

Ferner: wenn 29 um zwei Einheiten mehr als 3 mal 9 ist, so übersteigt 2 und 9 (11) die 9 auch um zwei

Einheiten. Wenn 24 um drei Einheiten weniger ist als 3 mal 9, so beträgt 2 und 4 (als 6) auch drei Einheiten weniger als 9 2c.

Um 9 mit einer andern Zahl zu multipliciren, darf man nur in dem ersten Zehner (d. h. bis mit 10) 1 von dem Multiplicator wegnehmen und an die nun bleibende Zahl so viel hinzusetzen, daß durch die Addition von zwei Zahlen die 9 entsteht.

In dem zweiten Zehner (bis mit 20) nimmt man 2 und in dem dritten Zehner (bis mit 30) 3 hinweg 2c. Z. B. 7 mal 9 ..... Von 7 wird 1 weggenommen, bleibt 6 ..., es fehlen 3 um 9 auszumachen; diese (mangelnde Zahl 3) rechts neben die 6 gesetzt, kommt 63; — und 7 mal 9 ist 63. — 61 mal 9 ..... Von 61—7 weg (weil 61 in dem siebenten Zehner steht) bleibt 54; 5 und 4 thut 9, da aber die Zahl 9 wenigstens 2mal in dem Total neben einander enthalten sein muß, so setzt man neben die 54 rechts die 9, — kommt 549 — und so viel ist 61 mal 9.

Eine Zahl mittelst Hinzufügung einer Ziffer durch 9 theilbar zu machen.

Man lasse sich durch eine Person eine beliebige, mehrzifferige Zahl aufschreiben. Hierauf addire man in Gedanken die Ziffern dieser Zahl, und addire zur gefundenen Summe diejenige einzifferige Zahl, welche die neue Summe durch 9 ohne Rest theilbar macht. Zuletzt setze man die so bestimmte einzifferige Zahl zwischen irgend zwei Ziffern der von gedachter Person aufgeschriebenen Zahl.

Z. B. sei 72857 die aufgeschriebene Zahl, so ist die Summe der Ziffern derselben 29; folglich muß 29 und 7 addirt 36, d. h. eine durch 9 theilbare Zahl geben. Man kann nun setzen:

772857
772857
727857
728757
728577
728577

welche 6 Zahlen sämmtlich durch 9 ohne Rest theilbar sind.

Ist die Summe der Ziffern der vorgelegten Zahl schon durch 9 theilbar, so kann die hinzufügende einzifferige Zahl 0 oder 9 sein.

Den Unterschied zweier Zahlen zu finden, von denen die größere unbekannt ist.

Man bilde eine Zahl von so viel Neunen, als die kleinere Zahl Ziffern enthält, und subtrahire von der so formirten Zahl die kleinere Zahl. Hierauf lasse man von einer andern Person den gefundenen Rest zur größern Zahl addiren und die entstandene Summe sich mittheilen. Dann schneide man von dieser Summe die erste Ziffer ab und addire sie zu dem übrig gebliebenen Stück der Summe, so wird man endlich den gesuchten Unterschied erhalten.

Ein Beispiel wird dies deutlich zeigen. Robert, 22 Jahr alt, sagt zu Georg, der älter ist als er, daß er den Unterschied ihrer Alter errathen könne. Er subtrahirt deshalb 22 von 99, und bittet nun Georg, den gefundenen Rest 77 zu seinem Alter zu addiren und ihm die entstandene Summe

zu nennen. Georg bringt die Zahl 112 heraus. Robert schneidet jetzt die 1 vorn ab und addirt sie zur 12, so findet er 13 als den gesuchten Unterschied ihres beiderseitigen Alters. Nämlich: Roberts Alter ist 22
also eine zweizifferige Zahl, daher ist zu nehmen . . 99
Unterschied 77
Georg addirt sein Alter hinzu 35
Summe 112

Robert wird nun diese Zahl mitgetheilt, er schneidet ab die
1 vorn, bleibt 12
1 addirt 1
13
und fügt sein Alter hinzu . . 22
35.

Zauberquadrate.

Ein arithmetisches Zauberquadrat besteht aus Zahlen, die so gestellt sind, daß die Summe jeder Reihe derselben immer dieselbe ist, alle so gestellten Zahlen selbst aber zusammen in Form eines Quadrates stehen.

Ein natürliches Quadrat.

A G B

	1	2	3	4	5	
	6	7	8	9	10	
E	11	12	13	14	15	F
	16	17	18	19	20	
	21	22	23	24	25	

C H D

Ein Zauberquadrat.

A — B

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

C — D

Die Summe von irgend 5 in gerader Linie genommenen Zahlen macht 65. Man muß darauf sehen, daß 5 Zahlen in der Diagonale (Querreihe) A D und B C des Zauberquadrats den Zahlen in den Diagonalen E F und G H im natürlichen Quadrate entsprechen, und daß die Zahl 13 im Mittelpunkte beider Quadrate stehe. Um ein Zauberquadrat zu machen, setze man zuerst 2 Reihen in dem natürlichen Quadrate auf die Diagonalen des Zauberquadrats, dann die Zahl 1 unter die Mittelzahl 13 und die Zahl 2 seitabwärts. Die Zahl 3 sollte nun in dieselbe Diagonale gestellt werden, da aber kein Platz vorhanden ist, so muß man sie an diejenige Stelle setzen, welche sie einnehmen würde, wenn ein anderes Quadrat darunter stände, also oben in's Eckquadrat bei B. Aus demselben Grunde muß die Zahl 4 in das erste Quadrat der zweiten Horizontalreihe von oben gesetzt werden. Dann fährt man fort mit 5 und 6, immer noch hinaufziehend. Da jedoch die Stelle 6 schon voll ist, so geht man die Diagonale zurück und schreibt folglich die 6 in die zweite Stelle unter die 5, so

daß zwischen 5 und 6 ein leerer Raum bleibt. Dieselbe Regel muß beobachtet werden, sobald man den Raum bereits mit einer Zahl beschrieben findet.

Auf diese Weise fährt man fort, alle leeren Felder in dem Winkel, wo die 15 steht, voll zu schreiben, und da in der nämlichen Diagonale kein Platz für die 16 vorhanden ist, so muß man sie beim Hinaufgehen an diejenige Stelle setzen, welche sie in einem andern Quadrate einnehmen würde, und so fort, bis alle Felder beschrieben sind. Diese Methode dient gleicher Weise zu allen Arten arithmetischer aus ungeraden Zahlen zusammengesetzter Progressionen; mit geraden Zahlen ist es zu schwierig, folglich auch zu wenig belustigend, um in Gesellschaften angewandt werden zu können.

Das arithmetische Spiel.

Bei dieser hübschen Belustigung wird einer aus der Gesellschaft zum Erzähler oder Direktor gewählt, und von den übrigen nimmt Jeder den Namen einer Ziffer von 1 bis 10 an, und wenn die Zahl der Spielenden größer ist, bekommt der Elfte wieder 1, der Zwölfte 2, und so fort. Dann trägt der Direktor eine kleine Geschichte vor, in welcher besonders viel Zahlen vorkommen, und sobald er eine Zahl nennt, muß Derjenige, welcher sie vorstellt, aufstehen und sich verbeugen; kommt aber eine zwei- oder dreistellige Zahl vor, so müssen dies die einzelnen Ziffern, aus denen sie besteht, thun, also z. B. bei 26 die 2 und die 6. — Eine solche Erzählung könnte etwa folgendermaßen anfangen: Gestern, am dritten Tage nach Pfingsten, früh um 6 Uhr

kamen 4 Freunde und holten mich ab, um nach dem 2 Meilen von hier entfernten Dorfe Z. zu gehen. Unterwegs stießen zuerst noch 3, dann noch 2, dann noch 4 Bekannte zu uns, so daß wir zusammen 14 Personen ausmachten. Als wir aus dem Thore kamen, sahen wir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Kinder auf einer Wiese, welche 10 Schafe bei sich hatten, plötzlich kamen 4 bellende Hunde gelaufen, welche die Schafe verjagten, von denen 3 in einen Teich sprangen, 5 sich durch die Flucht retteten, 2 aber von den wüthenden Hunden todtgebissen wurden.

Jeder, der nicht sogleich aufsteht, sobald seine Ziffer genannt wird, giebt ein Pfand, eben so aber auch der Erzähler, wenn er eine einfache Ziffer nennt, die nicht da ist, eine mehrstellige, die aus den vorhandenen nicht zusammengesetzt werden kann, z. B. 30, wenn keine 0, oder 44, wenn nur eine 4 vorhanden ist.

Die beiden Rechenmeister.

Der Künstler erzählt, zwei geschickte Rechner, die wir A. B. nennen wollen, geriethen in Streit, welcher von ihnen der bessere Rechner sei. A zeigte hierauf seinem Gegner einen Geldsack, der mit Dukaten angefüllt war, und äußerte: wenn B im Stande sei, ihm irgend eine auf die Anzahl dieser Dukaten sich beziehende Frage an ihn zu thun, zu berechnen, wie viel Dukaten in dem Sacke wären, so wolle er sich für überwunden halten. B war zu dieser Aufgabe bereit, die er auch ohne eine Frage an A zu thun bald löst.

Der Künstler macht sich hierauf selbst anheischig, die

Aufgabe zu lösen. Er bittet Jemanden, eine beliebige Summe Dukaten anzunehmen, dieselbe im Stillen vor sich auf ein Papier zu schreiben und 6526 dazu zu addiren. Von dieser Summe bittet er 10,000 abzuziehen, wenn aber jene Summe geringer sei als 10,000, die vorige Summe von diesen 10,000 abzuziehen. Hierauf läßt er zu dem Reste 3474 addiren, wo denn die Summe, die Anzahl der Dukaten in dem Geldsacke bestimmt. Wenn aber vorhin die Summe der zu der Anzahl der Dukaten addirten 6526 kleiner war als die 10,000, welche davon sollten, abgezogen werden, so daß jene Summe von 10,000 abgezogen wird, so dürfen jetzt nicht die 3474 zu dem Reste addirt werden, sondern der Rest muß von 3474 abgezogen werden, wo dann ebenfalls der Betrag der Dukaten herauskommt.

Zum Beispiel:

Man hätte	11317	Dukaten angenommen.
Dazu addirt	6526	
	17873	
Davon abgezogen	10000	
	7873	
Hierzu addirt	3474	
	11317	die Summe der Dukaten.
	37	Dukaten angenommen.
Hierzu addirt	6526	
	6563	

Diese 6563 abgezogen von .	10000
	6563
	3437

Diese 3437 abgezogen von 3474
3437
37

Bleibt 37 als die Summe obiger Dukaten.

Von 15 Zahlen durch Verwechselung der Ordnung eine in den Sinn genommene zu errathen.

Die Zahlen können etwa in solcher Ordnung wie bei Nr. 1 gestellt sein; daraus läßt der Künstler eine Person eine beliebige Zahl in den Sinn nehmen. Angenommen, dies wäre die Zahl 72. Dann frägt man, in welcher Reihe sich die Zahl befinde. Wird die erste Reihe angegeben, so merke man, daß die folgende Reihe, eigentlich die zweite, jetzt für die erste genommen, diejenige aber, woraus die Zahl gewählt wurde, die zweite und die noch übrigen die dritte werde, und nach solcher Ordnung wird die Umsetzung der Zahlen erfolgen, wie bei No. 2 zu ersehen ist.

No. 1.	No. 2.	No. 3.	No. 4.
84 93 14	88 50 12	64 14 16	41 18 32
32 41 15	41 93 72	93 50 10	50 14 88
16 12 18	24 16 33	15 32 72	84 72 10
24 50 64	84 14 15	12 18 84	16 24 12
72 88 10	18 64 10	24 41 88	15 93 64

Man fragt darauf wieder, in welcher Reihe die gewählte Zahl sei? Heißt es: in der dritten, so gilt wieder die folgende für die erste, die erste für die mittlere, und dann folgt die letztere, wie aus No. 3 zu ersehen ist. — Nun fragt man zum dritten Mal, in welcher Reihe die

Zahl stehe? wird geantwortet auf der dritten, so verfährt man in allen Stücken wie zuvor, und dann kommt die Ordnung wie No. 4 heraus. Wenn nun zum vierten Mal nach der gemerkten Zahl gefragt wird, und sie wird jetzt in der andern Reihe angegeben, so ist es gewiß immer die mittlere Zahl. Wenn man aber die Zahlen noch einmal wie vorher versetzt hätte, so braucht man nicht weiter zu fragen, denn sie würde dabei auch gewiß in der Mitte der mittlern Reihe sich befinden.

Der Zahlenstern.

Der Künstler nimmt 36 aus Kartenpappe geschnittene Vierecke, auf welchen 36 Zahlen von 1 bis 36 geschrieben sind, und bildet daraus folgende 6 Zahlenreihen in Form eines Sterns.

```
        B                                   C
        32                                26
          33                            30
            31                        39
              11                    24
                13                8
                  1            14
A  36  35  34  28  16  15  X  7  5  27  25  22  23  D
                  9            12
                10                2
              17                    21
            6                         18
          3                             4
        19                                20
        F                                   E
```

Nachdem die sechs Reihen AX, BX, CX, DX, EX, FX gelegt sind, wählt man sechs Personen aus der Gesellschaft, A, B, C, D, E, F, und fordert die erste Person, A, auf, sich aus der mit AX bezeichneten Zahlenreihe eine beliebige Zahl zu wählen, und diese genau zu merken. So läßt man auch die zweite Person B eine Zahl aus der Reihe BX merken, und so die dritte Person aus der Reihe CX, die vierte aus DX, die fünfte aus EX und endlich die sechste aus FX.

Ist dies geschehen, so streicht man jede Zahlenreihe einzeln zusammen, und legt die sechs Zahlen, welche in der Reihe AX gelegen hatten, so auf, daß sie im Kreise herum zunächst an den Mittelpunkt X zu liegen kommen, und so, daß die 15 an ihrem vorigen Platze bleibt, anstatt der 1 aber in der folgenden Zahlenreihe BX die 16, anstatt der folgenden 14 der dritten Reihe die 28, an die Stelle der vorigen 7 der vierten Reihe die 34, an die Stelle der 12 in der fünften Reihe die 35, und endlich an den Platz der vorigen 9 in der sechsten Reihe die 36 aus der vorigen ersten Zahlenreihe zu liegen kommt, so daß die sechs Zahlen der ersten Reihe AX in den sämmtlichen sechs Zahlenreihen liegen und die erste Zahl an X in jeder Reihe ausmachen. Auf dieselbe Art verfährt man mit den sechs Zahlen 1, 13, 11, 31, 33, 32, welche vorher in der Reihe BX lagen, so daß dieselben in die sechs Reihen im Kreise herum vertheilt werden, und so die zweite Zahl von X aus in jeder Reihe ausmachen. Ebenso verfährt man mit der dritten, vierten, fünften und sechsten Reihe. Sämmtliche Zahlen liegen demnach wie folgt:

B C
10 17
2 21
5 27
8 24
13 11
16 28
A 9 12 7 14 1 15 X 34 31 39 25 18 6 D
36 35
32 33
26 30
23 22
20 4
19 3
F E

Hierauf fragt man jede der sechs Personen, in welcher Reihe ihre vorhin gemerkte Zahl sich befinde, und so wird dann die von der Person A aus der Reihe AX gemerkte Zahl in der Reihe, welche die Person jetzt andeutet, die erste Zahl an X sein. — Die von B gemerkte Zahl aus der vorigen Reihe BX wird ferner die zweite Zahl an X in der Reihe, welche die Person angiebt, sein, und so kann man auch die Zahlen der dritten, vierten, fünften und sechsten Person sehr leicht auffinden. Wenn z. B. die Person A erklärt, daß sich gegenwärtig ihre aus der Reihe AX gemerkte Zahl in der Reihe EX befinde, so hat sie die Zahl 35 gewählt. Diese mechanische Berechnung trifft immer und bei allen Versuchen ein und ist daher eine sehr angenehme und zugleich überraschende Belustigung.

Die beiden Husaren als Rechenmeister.

Zwei französische Husaren nahmen einen russischen Offizier gefangen, bei dem sie eine mit Dukaten gefüllte Börse fanden. Ueber den Besitz derselben erhob sich ein Streit zwischen Beiden, worauf der erste Husar dem zweiten den Vorschlag machte: wenn er im Stande sei, ohne irgend eine, auf die Anzahl dieser Dukaten sich beziehende Frage an ihn zu thun, zu berechnen wie viel Dukaten in der Börse wären, so wolle er sie ihm gänzlich abtreten. Der zweite Husar war zu dieser Aufgabe bereit und löste sie in folgender Weise: er ließ seinen Cameraden die Dukaten zählen; es waren 140 Stück. Zu dieser Zahl mußte er 6526 hinzurechnen.

$$
\begin{array}{r}
140 \\
6526 \\
\hline
6666
\end{array}
$$

Dann diese erhaltene Summe von 10000 abziehen:

$$
\begin{array}{r}
10000 \\
6666 \\
\hline
3334
\end{array}
$$

und dieses erhaltene Facit nochmal von der Summe 3474 abziehen

$$
\begin{array}{r}
3474 \\
3334 \\
\hline
140
\end{array}
$$

Dies hierdurch erhaltene Product war die richtige Anzahl der Dukaten. Da nun nach dieser Procedur immer das richtige Facit kommt, man mag anfangs eine Zahl denken, welche man will, so lassen sich auf diese Weise viele andere solcher Rechenbelustigungen ausführen.

Neunzig Malter Frucht mit Vortheil durch dreißig Zölle zu führen.

Wenn neunzig Malter Frucht in drei Schiffe gleichmäßig vertheilt worden sind, welche bis zu dem bestimmten Orte dreißig Zölle passiren müssen, und wenn jedem derselben vom Schiffe ein Malter abzugeben wäre, so würden endlich alle neunzig Malter allein für den Zoll aufgehen und Nichts übrig bleiben. Hierbei ist nun die Frage: ob die Schifffahrt vortheilhafter eingerichtet werden könne, so, daß man mit wenigerem Zoll auskäme und noch ein Quantum Frucht übrig behielte? Das kann allerdings auf folgende Weise geschehen. Es werden die drei Schiffe bis zum zehnten Zollamte gefahren, wo schon dreißig Malter für Zoll ausgegeben worden sind, mithin können nur noch sechszig Malter übrig sein. Also hat sich die ganze Summe schon um eine Schiffsladung vermindert. Demnach werden nun die übrigen sechszig Malter nur in zwei Schiffe vertheilt und bis zum 25sten Zollamte gebracht. Bis hieher haben von beiden Schiffen abermals 30 Malter Zoll bezahlt werden müssen, folglich werden jetzt überhaupt nur noch 30 Malter Frucht übrig sein. Diese werden nun zusammen auf ein Schiff gebracht, und damit die noch übrigen fünf Zölle passirt. Weil von diesen noch fünf Malter Zoll abgenommen worden sind, so werden endlich doch noch 25 Malter an den bestimmten Ort gebracht werden können.

Sind die Apotheker Neun und Neunziger?

Ja? Folgender Beweis wird dies deutlich zeigen:

A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	J.	I.	K.	L.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
M.	N.	O.	P.	Q.	R.	S.	T.	U.	V.	W.	
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
X.	Y.	Z.									
24	25	26.									

Nun schreibe man das Wort Apotheker, und addire diejenigen Zahlen des Alphabets, die zu den Buchstaben des Wortes Apotheker gehören, und man wird die richtige Auflösung finden, z. B.

A	1
P	16
O	15
T	20
H	8
E	5
K	11
E	5
R	18
=	99

Zu errathen, in welcher Hand Jemand eine gleiche und in welcher eine ungleiche Anzahl Geldstücke hat.

Wenn Jemand in beiden Händen Geld hält, in der einen eine ungleiche Anzahl Stücke, in der andern eine gleiche Anzahl, so lasse man ihn die in der rechten Hand haltende Anzahl verdoppeln und die Anzahl der linken Hand dazu addiren. Ist die Summe gleich, so war die ungerade Zahl in der rechten Hand, ist die Summe ungleich, so war die ungerade Anzahl in der linken Hand.

z. B. in der rechten Hand hält man 4, in der linken 5 Geldstücke; läßt man nun die Anzahl in der rechten Hand verdoppeln, so bekommt man 8, die Anzahl der linken Hand hinzu addirt, giebt 13, also eine ungerade Summe; daher war in der linken Hand die ungerade Anzahl.

Das Produkt aus einer unendlich großen Zahl in die Zahl 125 sogleich hinzuschreiben.

Die Zahl sei z. B. 1304567.

Dieser Zahl hänge man in Gedanken drei Nullen an und dividire die so veränderte Zahl durch 8, das so erhaltene Resultat ist das verlangte Produkt.

$$8 : \frac{1304567000}{163070875}$$

Es wird nun Jemand aus der Gesellschaft aufgefordert, die gegebene Zahl wirklich mit 125 zu multipliciren, und nach ziemlich langer Zeit wird er dasselbe Resultat haben.

$$\begin{array}{r} 1304567 \\ 125 \\ \hline 6522835 \\ 2609134 \\ 1304567 \\ \hline 163070875 \end{array}$$

(Mit 25 hängt man der Zahl 2 Nullen an und dividirt durch 4.)

Die listigen Mönche.

In einem Kloster wohnte ein Prior mit 16 Mönchen. Das Kloster war viereckig und wie der nachstehende Grundriß eingerichtet.

B	C	B
C	A	C
B	C	B

In A, wohin das Licht durch ein Fenster im Dach fiel, wohnte der Prior. In jedem Eckzimmer B pflegten häufig der schönen Aussicht wegen 3 Mönche zu sein, und in jedem Zwischenzimmer C nur einer. Der Prior war ein sehr harter Mann, der es nie erlaubte, daß ein Fremder aufgenommen wurde. Er ging deshalb jeden Abend um 10 Uhr in die Zimmer C, wo er durch Glasthüren in die beiden anstoßenden sehen konnte, und zählte seine Mönche. Fand er nun in den drei Zimmern jeder Seite 7 Mönche, so ging der bequeme Mann ruhig fort, weil er aus Erfahrung wußte, daß dann Alles richtig war. Einmal kamen nun Abends spät bei sehr stürmischem Wetter 8 arme Reisende, die flehentlich um Nachtquartier baten. Die Mönche wollten sich lange nicht dazu entschließen, sie aufzunehmen, aus Furcht vor dem strengen Prior; aber endlich fiel einem ein Mittel ein, sie in den Zimmern unterzubringen, daß der Prior bei seiner Untersuchung wie immer auf jeder Seite nur 7 Personen finden, und also nicht anders den Betrug merken konnte, als wenn er die Mönche genau ansah, was er sehr selten that. Wie machten jene es wohl?

Es hielten sich in jedem Zimmer C 5 und in B 1 auf.

Das Soldaten-Quarré.

Ein Feldherr stellte seine Soldaten reihenweise in eine viereckige Schlachtordnung, so daß in jede Reihe eine gleiche Anzahl kamen, wodurch ihm aber noch 284 Mann übrig blieben, weshalb er sie anders und zwar so stellen ließ, daß jetzt jede Reihe einen Mann mehr als vorhin zählte, wo sich dann aber fand, daß ihm hierzu noch 25 Mann fehlten. Nun ist die Frage, wie viel Mann sein Corps zählte?

Es war 24000 Mann stark; denn setzt man die Anzahl Reihen bei der ersten Stellung = x, so befinden sich in der letzteren oder zweiten Stellung in jeder Reihe x + 1 Mann. Hieraus ergiebt sich nun die Gleichung:

$$x^2 + 284 = (x + 1)^2 - 25$$

oder $x^2 + 284\ x^2 + x + 1 - 25$,

woraus man für x, als der Anzahl sämmtlicher Reihen der ersten Schlachtordnung, 154 findet. Da aber nach dieser ersten Stellung 184 Mann übrig bleiben, so beträgt hiernach die Mannschaft dieses Corps:

$(15 \times 154) + 284 = (153 + 1) \times 154 + 1) - 25$ M.,

oder $23716 + 284 = (154 + 155) - 25 = 24025 - 25$
$= 24000$ Mann.

Das ausgeliehene Geld.

Es hatte Jemand einem guten Freunde sechszig Thaler geliehen und ihm gesagt: Gieb mir das Geld wieder in kleinen Summen, wie Du es gerade kannst. Da bezahlte der Schuldner erst eine gewisse Summe, die errathen wer-

den muß; hiernach brachte er wieder halb so viel und zu einer andern Zeit drei Viertel so viel als das erste Mal, später auch noch ein Viertel und zwei Fünftheile der ersten Summe. Zuletzt rechneten beide Freunde zusammen, und es fand sich, daß der Schuldner noch 2 Thaler zahlen mußte, um die Summe von 60 Thalern voll zu machen. Wie viel hatte er das erste Mal gebracht?

20 Thlr. 1 Mal die erste zurückgezahlte Summe, dann
$\frac{1}{2}$ " dieselbe,
$\frac{3}{4}$ " "
$\frac{1}{4}$ " "
$\frac{2}{5}$ " " sollen zusammen 60 weniger 2 Thlr. ausmachen, also

$2\frac{9}{10} = 58$ Thaler.
$1 = 20$ Thaler.

Die Lieblingszahl.

Diese Belustigung besteht darin, daß eine Reihe Zahlen mit einer andern bestimmten Zahl multiplicirt wird, wo das Produkt jedesmal eine Reihe von Zahlen giebt, welche von einer Person als Lieblingszahl genannt worden ist. Wenn z. B. die 3 als diese Lieblingszahl ist bestimmt worden, so ergiebt das Produkt nach geschehener Multiplication nichts anderes als eine Reihe von Dreien.

Die Ausführung dieser Aufgabe beruht darauf, daß die Zahlen von 1—9, mit Hinweglassung der 8 in eine Reihe niedergeschrieben werden, wo diese 8 Zahlen, die von jener Person bestimmte Zahl zum Produkte genannt wird, das durch Multiplication entstehen soll.

Hierauf bedarf es blos des Mittels, daß zu dem Multiplicator im Einmalein diejenige aus zwei Ziffern zusammengesetzte Zahl genommen wird, wovon die rechts stehende letzte Zahl mit der 9 obiger Zahlenreihe multiplicirt, die genannte Lieblingszahl giebt.

Wenn daher, wie oben die 3 als Lieblingszahl angegeben wurde, so ist durch das Einmalein die Zahl 3 als der Name der letzten Zahl der zu multiplicirenden beiden Zahlen zu suchen. Weil dieses nun durch 7 mal 9 geschieht, und 7 und 2 9 betragen, so wird zum Multiplicator 27 genommen; wie folgt:

$$
\begin{array}{r}
12345679 \\
27 \times \\
\hline
86419753 \\
24691358 \\
\hline
333333333
\end{array}
$$

Wenn die 1 als Lieblingszahl zum Produkte der Multiplication kommen soll, so ist der Multiplicator blos 9, denn 9 mal 9 ist 81.

Soll 2 kommen, so ist der Multiplicator 18; denn 8 mal 9 ist 72.

Soll 4 als Lieblingszahl kommen, so ist 36 der Multiplicator; denn 6 mal 9 ist 54.

Soll 5 kommen, so ist 45 der Multiplicator, weil 5 mal 9 45 ist.

Soll 6 kommen, so ist 4 mal 9 36, und daher 54 der Multiplicator.

Soll 7 kommen, so ist 3 mal 9 27, und daher 63 der Multiplicator.

Soll 8 als Lieblingszahl kommen, so muß 72 der Multiplicator sein; denn 2 mal 9 ist 18.

Soll 9 kommen, so ist 81 der Multiplicator.

Der Lieblingsname.

Zu dieser Belustigung legt der Künstler der Gesellschaft ein Blättchen Papier vor, auf welchem die 25 Buchstaben des Alphabets der Reihe nach stehen und mit den Zahlen ihrer Reihenfolge auf nachstehende Art bezeichnet sind:

A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	I.	K.	L.	M.	N.
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
O.	P.	Q.	R.	S.	T.	U.	V.	W.	X.	Y.	Z.	
14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	

Hierauf ersucht er eine Person, irgend einen ihr interessanten Namen zu wählen, und die einzelnen Buchstaben desselben mit der jedem Buchstaben zukommenden Zahl unter einander zu schreiben, dann diese einzelnen Zahlen zu addiren und von der ganzen Summe derselben jede einzelne Zahl eines jeden Buchstaben des Namens abzuziehen, den jedesmaligen Rest aber unter einander zu schreiben, und ihm dann die einzelnen Posten zu nennen, die er sich auf einem Blatte Papier der Reihe nach aufzeichnet. Nach einer kleinen Weile hat der Künstler durch eine damit angestellte Berechnung den gewählten Lieblingsnamen aufgefunden.

Die Verfahrungsart ist folgende: Er addirt die ihm genannten einzelnen Reste und dividirt die Summe derselben durch die Anzahl dieser einzelnen Reste weniger 1. Von dem kommenden Quotienten zieht er nunmehr die Zahl eines jeden einzelnen Restes ab, wodurch er jenen einzelnen Buch-

Quadrats linker Hand, entweder 1 — 2 — 4 — 8 — 16 — 32 oder 64.

Die sechs Geldstücke auf dem siebenstrahligen Sterne.

Die Aufgabe ist die, auf einer aus sieben Strahlen bestehenden Sterngestalt Taf. IX. Fig 7, sechs Geldstücke so niederzulegen, daß bei jeder Legung drei der Enden gezählt werden, und man jedesmal von einem nicht belegten Ende anfange. — Man nehme eins der Geldstücke, zähle bei a Eins, bei b zwei, bei c drei und lege hier nieder. Dann nehme man ein anderes der Geldstücke, und da man bei a angefangen hatte, so zähle man von d bis auf a eins, zwei, drei, und lege das Geldstück bei a nieder. Nun nehme man wieder eins der Geldstücke, als das dritte, zähle von g an bis zu d eins, zwei, drei und lege es hier bei d nieder. So gehe man weiter fort, indem man von b bis g, dann von e bis h und nun von f bis c eins, zwei, drei zählt; so wird man der Forderung genügen.

Von zwei Zahlen ist die eine um 4 größer als die andere; wird jeder aber die Zahl 4 zugesetzt, so wird die größere 3mal so groß als die kleinere.

Wollte man z. B. 5 und 20 annehmen, und setzte jeder 4 zu, so erhielte man 9 und 24; 3 mal 9 ist aber

nicht 24, und 5 und 20 können demnach nicht die Zahlen sein, wie solche erfordert werden. Nimmt man aber 8 und 32 an, so giebt 8 und 4 die Zahl 12; 32 und 4 die Zahl 36; 36 aber ist 3mal so groß als 12; folglich sind hier 8 und 32 die verlangten Zahlen.

Jetzt, sagte ein Vater, bin ich viermal so alt als mein Sohn; nach vier Jahren aber werde ich 3mal so alt sein als derselbe: wie alt waren zu ersterer Zeit Vater und Sohn? — Hier sind eben so zwei Zahlen auszumitteln, wie für die nächst vorhergehende Frage. Des Vaters Alter war 32, das des Sohnes 8 Jahre.

Unter vielen in einer Reihe, oder in einem Kreise stehenden Buchstaben denjenigen anzugeben, welchen Jemand in den Sinn genommen.

Die Buchstaben mögen

M. L. K. J. H. G. F. E. D. C. B. A.

sein. Man lasse von A an links zählen, der wievielte Buchstabe es sei. Diese Zahl gebe man dem C und zähle von hier an rechts weiter bis zur Zahl 15; man wird so auf den in den Sinn genommenen Buchstaben kommen. Z. B. wäre dieser G, so ist er von A an links gezählt, der siebente. Zählt man nun von C an sieben und rechts weiter, so wird man in der Zahl 15 auf G kommen, als den in den Sinn genommenen Buchstaben.

Soll eine größere Zahl als fünfzehn den Buchstaben anzeigen, z. B. sechszehn, so lege man im vorliegenden Falle die Zahl 7 dem Buchstaben D bei, und soll es eine

kleinere Zahl sein, z. B. vierzehn, so lege man im vorliegenden Falle die Zahl 7 dem Buchstaben B bei. Auch können statt 12 Buchstaben deren mehr oder weniger gesetzt werden. Z. B. sollen es 10 Buchstaben sein, K. J. H. G. F. E. D. C. B. A., und wolle man, daß die Zahl 20 den in den Sinn genommenen Buchstaben anzeige, welcher F, also der sechste Buchstabe wäre, so lasse man bei K rechts mit sechs zu zählen anfangen und bis zu 20 weiter gehen, da denn die Zahl 20 auf F fallen wird. Richtete Jemand seine Aufmerksamkeit auf den vierten Buchstaben D, und man wolle es durch die Zahl 12 entdecken; so lasse man bei B zu zählen anfangen, und es wird die Zahl 12 auf D fallen.

Die Weintheilung.

Jemand hatte ein Fäßchen mit 12 Maaß Wein liegen, wovon er die Hälfte einem Bekannten ablassen wollte; aber er hatte kein Maaß und wußte auch nicht gleich ein solches zu erhalten — nur zwei kleinere Fäßchen, in deren eines, wie er wußte, 7, in das andere 5 Maaß gingen, waren bei der Hand. Wie sollte er nun wohl mit der Theilung zu Stande kommen? Der Mann verstand nachzudenken und brachte es mit einiger Mühe wirklich dahin, daß er 6 Maaß besonders hatte, und zwar auf folgende Weise: Er maß mit dem kleinsten Fasse (das wir C nennen wollen, während wir das größte mit A und das mittlere mit B bezeichnen) 5 Maaß in das mittlere. Nun enthielten:

A 7 Maaß, B 5 Maaß und C nichts. Dann füllte

er aus A. C, also waren in A 2, in B 5, in C 5 Maaß.
Hierauf goß er aus
C. B voll, also waren in A 2, in B 7, in C 3 Maaß,
nun der Inhalt von B in A,
und den von C in B, also
waren in . . . . A 9, in B 3, in C 0 Maaß.
Dann füllte er wieder C
aus A, also waren in . A 4, in B 3, in C 5 Maaß.
Goß B aus C voll, also
waren in . . . . . . A 4, in B 7, in C 1 Maaß.
Ferner den Inhalt von B in A,
und von C in B, also waren in A 11, in B 1, in C 0 Maaß,
und füllte endlich mit C noch
5 Maaß aus A in B, also
waren in . . . . . . A 6, in B 6, in C 0 Maaß.

Die Sparbüchse.

Wenn Jemand immer 2 Schillinge auf einmal aus seiner Sparkasse nimmt, so bleibt zuletzt noch einer übrig; eben so bleibt ihm immer noch einer übrig, wenn er 3, 4, 5 oder 6 Groschen auf einmal herausnimmt. Wie viel Schillinge konnte er wohl haben? — 61.

Die fünf Handwerksburschen.

Fünf Handwerksbursche waren schon lange auf der Reise ohne Arbeit zu finden, Geld hatten sie nicht mehr, aber großen Hunger, und so wußten sie sich nicht anders zu helfen — sie sprachen die Leute, denen sie auf der Land-

straße begegneten, um Almosen an. Nicht wahr, meine Freunde, Ihr hättet Ihnen gern etwas gegeben, wenn Ihr sie angetroffen? So dachten nun freilich nicht Vorübergehende, denn viele Menschen sind recht unbarmherzig; aber Manche gaben doch, und besonders ein recht guter Mann, der seinen ganzen Beutel ausleerte und Alles vertheilte, was er darin hatte! Und dem Manne war's noch nicht einmal genug. Hätte ich nur noch 20 Kreuzer bei mir, meinte er, so könnte ich Jedem von Euch 18 Kreuzer geben. Wie viel gab er ihnen wohl? — Jedem 14 Kreuzer.

Fünf große Medaillen oder Geldstücke von einerlei Größe so zusammenzustellen, daß sie alle fünf einander berühren.

Es mögen die fünf Medaillen oder Geldstücke — die jedoch so dick sein müssen, daß sie auf die Kante gestellt werden können — A, B, C, D, E heißen. Man lege auf A, die Stücke B und C gerade einander entgegen und so, daß sie einander berühren; dann aber stelle man auf das Stück A, zu beiden Seiten, da, wo B und C nicht aufliegen, die Stücke D und E senkrecht und so auf, daß sie die beiden Stücke B und C berühren; so werden sich nun alle fünf Medaillen oder Geldstücke so beisammen befinden, daß sie zugleich alle einander berühren. Mit Dammbrettsteinen läßt es sich auch und besonders gut bewerkstelligen.

Die getheilten Bröte.

Zwei Araber setzten sich neben einander, um zu essen. A hatte 5 Bröte und B 3. — Indem sie anfangen wollten, kam ein Fremder und wünschte mitzuspeisen; was auch in der Weise gestattet wurde, daß nun alle drei Personen gemeinschaftlich und zu gleichen Theilen die 8 Bröte verzehrten. Nach der Mahlzeit legte der Fremde 8 Geldstücke als Bezahlung für das Genossene hin, über deren Vertheilung jedoch A und B nicht einig werden konnten. A behauptete nämlich, er müsse 5 und B 3 Geldstücke erhalten, nach der Anzahl der Bröte eines Jeden; B hingegen meinte: Jeder habe gleich viel Brot gegessen, folglich müßten auch die Geldstücke gleichmäßig vertheilt werden. Da entschied endlich der Fremde, daß A 7 und B 1 Geldstück erhalten sollte. Wer von den Dreien hatte wohl Recht? — Der Fremde. Jeder hatte den dritten Theil von 8 Bröten, also $2\frac{2}{3}$ Bröte gegessen. Nun hätte A 5 gehabt, also $2\frac{1}{3}$ an den Fremden abgegeben, B aber, der nur 3 gehabt, nicht mehr als $\frac{1}{3}$ Brod.

Wie kann man 45 von 45 abziehen, daß 45 übrig bleiben.

Bekanntlich beträgt die Summe der ersten 9 Zahlen, also von 1 bis 9, 45; setzt man nun dieselben wie folgt unter einander, und subtrahirt wie gewöhnlich, so erhält man die neun verschiedenen Ziffern, wenn auch nicht in ihrer natürlichen Reihenfolge, sämmtlich wieder, nämlich:

von 987654321 (Quersumme = 45)
ab 123456789 (Quersumme = 45)

bleibt 864197523 (Quersumme = 45).

32

In welchem Falle wird eine Sache durch Hinwegnehmen von ihr selbst größer und Hinzuthun kleiner.

Wenn man eine Grube oder ein Loch größer haben will, da muß man mehr Erde oder einen andern Stoff herausschaffen, bringt man aber wieder Erde oder Stein 2c. in dasselbe hinein, so wird das Loch oder die Grube dadurch kleiner.

Die Waage.

Wie schwer müßte jedes von fünf verschiedenen Gewichten sein, um mit denselben alle ganze Gewichtschweren bis zu 121 Pfunde abwägen zu können? — Dies kann geschehen, wenn das erste Gewicht 1 Pfund, das andere 3 Pfund, das dritte 9 Pfund, das vierte 37 Pfund und das fünfte 81 Pfund enthält.

Um z. B. 1 Pfund zu wiegen, dient 1 Pfundgewicht; will man 2 Pfund abwiegen, so thut man das 3=Pfundgewicht in die leere, das 1=Pfundgewicht hingegen in die andere Schaale, worin sich zugleich der abzuwägende Gegenstand befindet; sind 4 Pfunde abzuwägen, so thut man das Drei= und Ein=Pfundgewicht in die leere Waagschale. Sollen 5 Pfund abgewogen werden, so legt man das

Neun-Pfundgewicht in die leere, das Drei- und Ein-Pfund-gewicht in die andere Waagschale; sind 6 Pfund abzuwiegen, so bringe man in die leere Waagschale das Neun-Pfundgewicht, in die andere aber das Drei-Pfundgewicht, und um 1 Centner von 110 Pfund abzuwägen, legt man in die leere Waagschale das Einundachtzig-Pfund-, das Siebenundzwanzig- und das Drei-Pfundgewicht, in die andere Schale aber, zu dem abzuwägenden Gegenstande, noch das Ein-Pfundgewicht, welches so von den 81 + 27 + 3 = 111 Pfunden noch abgeht. Legt man aber endlich alle Gewichte in die eine Waagschale, so kann man mit denselben 81 + 27 9 + 9 + 3 + 1 = 121 Pfund abwägen.

Es ist einleuchtend, daß man mit diesen 5 Gewichtstücken im Stande ist, von 1 Pfund an alle ganze Pfundschweren bis zu 121 Pfund abzuwägen, denn würde z. B. verlangt, ½ Centner oder 55 Pfund abzuwägen, so braucht man in die Waagschale mit dem abzuwägenden Gegenstande das Siebenundzwanzig-Pfundgewicht zu legen, in die leere andere Waagschale aber das Einundachtzig- und das Ein-Pfundgewicht 2c.

Die drei Blumen.

Der Künstler legt auf drei von einander abgesonderte Punkte drei Blumen neben einander auf den Tisch, etwa eine Rose, eine Nelke und eine Narzisse. Dann wählt er drei Personen aus der Gesellschaft, A, B, C, zur Ausführung dieser Belustigung; indem er der Person A aus einem mit Rechnenpfennigen angefüllten Beutel 1 Rechnenpfennig,

der zweiten Person B 2 dergleichen und der dritten Person C 3 Rechnenpfennige in die Hand giebt, um sie darin zu behalten. Hierauf legt er eine Anzahl Rechnenpfennige in die Nähe der drei Blumen in einen Haufen auf den Tisch, und, nachdem er A den Beutel mit den übrigen Rechnenpfennigen übergeben hat, fordert er die drei Personen auf, daß sich eine jede von ihnen eine von den drei Blumen wählen und zu sich nehmen solle, während er sich abwärts kehrt, damit er ihre Wahl nicht beachten kann. Ist dies geschehen, so ersucht der Künstler die erste Person A, welche diese Belustigung ausführt, derjenigen Person, welche die Rose gewählt habe, noch einmal so viele Rechnenpfennige aus dem Beutel zu geben, als sie schon in der Hand habe. Bei derjenigen Person aber, welche die Nelke an sich genommen habe, ihre Anzahl Rechnenpfennige durch 9 zu multipliciren, und zu den schon in der Hand habenden Rechnenpfennigen noch so viele aus dem Beutel hinzuzuzählen, bis die Zahl des Produktes nach geschehener Multiplication vollzählig sei. Auf diese Weise muß auch die Anzahl der Rechnenpfennige derjenigen Person, welche die Narzisse genommen hatte, durch 10 multiplicirt und ihr so viele Rechnenpfennige aus dem Beutel hinzugefügt werden, bis die Zahl herauskommt, welche nach geschehener Multiplication das Produkt nennt. Wenn z. B. A die Rose hatte, so nahm er zu seinem Rechnenpfennige noch einen aus dem Beutel, wenn B die Narzisse genommen hatte, so erhielt er zu den schon in der Hand haltenden 2 Rechnenpfennigen noch 18; denn 2 mal 10 betrug 20, 2 weniger 20 blieb 18. Die Person C aber, welche die Nelke hatte, bekam zu ihren 3 Rechnenpfennigen noch 24 Stück; denn 3 mal 9 ist 27,

und die schon in der Hand befindlichen 3 davon abgezogen, bleiben 24.

Hierauf fordert der Künstler den A auf, die sämmtlichen Rechnenpfennige der drei Personen A, B, C zu sich zu nehmen, und sich von dem vorher vom Künstler auf den Tisch gelegten Haufen Rechnenpfennige so viele hinwegzunehmen und zu jenen hinzuzuzählen, bis die Anzahl derselben 60 betrage. Nachdem dies geschehen, wendet der Künstler sich wieder nach dem Tische, wo er die von dem vorigen Haufen noch übrigen Rechnenpfennige zusammenstreicht und wieder in den Beutel steckt, aber auch sogleich eine jede von den drei Personen namhaft macht, welche die Rose, die Nelke und die Narzisse zu sich genommen.

Die Hauptsache bei dieser Belustigung beruht besonders darauf, daß der Künstler, nicht so wie es den Schein hat, eine blos zufällig aufgegriffene unbestimmte Anzahl Rechnenpfennige aus dem Beutel nimmt und in einen Haufen auf den Tisch legt, sondern daß er vorher 60 Stück insgeheim abgezählt und in Bereitschaft gelegt hat, und sie aufgreift, wenn er den Beutel mit den Rechnenpfennigen herbeiholt und mit der Hand in diesen greift, um einen Haufen Rechnenpfennige heraus zu nehmen und auf den Tisch zu legen. Wenn er nun zu den sämmtlichen Rechnenpfennigen der drei Personen noch so viele von dem Haufen hinzuzählen läßt, bis sie die Zahl 60 erreichen, und er darauf zu dem Tische tritt, um die übrigen Rechnenpfenninge des Haufens einzeln in den Beutel zu stecken, zählt er diese im Stillen. Die Anzahl derselben zieht er in Gedanken von 60 ab, so giebt ihm der Rest zu erkennen, wie viel Rechnenpfennige von dem Haufen hinweggenommen worden waren.

Diesen Rest dividirt der Künstler heimlich durch 8, so bezeichnet der Quotient alle Mal die erste Person A, der Rest aber die zweite Person B. Zugleich bezeichnet die Zahl des Quotienten diejenige Blume, welche A gewählt, die Zahl des Restes aber zeigt die von B gewählte Blume an; indem der Künstler der ersten Blume, der Rose, die Zahl 1, der zweiten Blume, der Nelke, die Zahl 2, und der Narzisse, als der dritten Blume, die Zahl 3 beigelegt hatte. Kannte er aber nach geschehener Division die Blumen des A und des B, so ergab sich die von C gewählte Blume von selbst.

Angenommen, A hätte die mit 3 bezeichnete dritte Blume, die Narzisse, angenommen, und diejenige Person, welche die Narzisse wählte, ihre bereits in der Hand befindlichen Rechnenpfennige verzehnfachen müssen, so nahm A zu dem ihm vom Künstler gegebenen Rechnenpfennig noch 9 hinzu, um 10 vollzählig zu machen. B hatte vom Künstler anfangs 2 Rechnenpfenninge erhalten, und die mit 2 bezeichnete zweite Blume, die Nelke, gewählt; da nun diejenige Person, welche die Nelke an sich genommen hatte, die Zahl ihrer Rechnenpfennige mit 9 multipliciren und so viele Rechnenpfennige von dem Haufen erhalten sollte, daß die Zahl ihrer Rechnenpfennige die Zahl des Produktes vollzählig machte, so erhielt B noch 16 Rechnenpfennige zu seinen zweien, um 18 Stück zu haben, weil 2 mal 9 18 macht. Die dritte Person C endlich, welche anfangs 3 Rechnenpfennige vom Künstler erhielt und die Rose wählte, mußte noch 3 Rechnenpfennige zu ihren dreien von dem Haufen erhalten, weil nach des Künstlers Aufforderung der Besitzer der Rose die Anzahl seiner Rechnenpfennige verdoppeln mußte.

Die Anzahl der sämmtlichen Rechnenpfennige der drei Personen 10 + 18 + 6 betrug also 34. Um diese Summe bis zu 60 zu steigern, mußte A von den 60 Rechnenpfennigen des Haufens 26 hinwegnehmen, so daß noch 34, die Zahl jener Rechnenpfennige der drei Personen, übrig blieben. Nachdem der Künstler die Anzahl der von 60 zurückgebliebenen 34 Rechnenpfennige erfahren hatte, und er im Stillen die 34 von 60 abzog, so blieben 26 übrig. Diese 26 Stück dividirte er insgeheim durch 8, so kam 3 zum Quotienten und 2 blieb zu Reste; folglich mußte A die mit 3 bezeichnete Narzisse, B die mit 2 bezeichnete Nelke, C aber die Rose haben.

Die Zahlenreihe.

Wie kann man ausrechnen, wie viel die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ꝛc. bis 50 zusammen ausmachen, ohne dieselben im Kopfe oder auf Papier zu summiren? — Die erste und letzte dieser Zahlen (1 und 50) machen zusammen 51 aus, die zweite und vorletzte (2 und 49) eben so viel, und so fort immer 2 zusammen 51, alle zusammen also 25 mal 51 macht 1275.

Auf welche Weise lassen sich aus den Zahlen 1 bis 9 Hundert herauszählen.

Um dies zu bewerkstelligen, muß jede Ziffer gebraucht werden, aber jede auch nur einmal. Es geschieht dies in folgender Weise:

95
3
1
6/7
4/28
100.

Das künstliche Zahlenquadrat.

Die Zahlen von 1 bis 49 sollen so in ein Quadrat geschrieben werden, daß die sieben Zahlenreihen, welche von links nach rechts, ebenso, daß die sieben, welche von oben nach unten, und endlich, daß auch die zwei Reihen, welche von einer Ecke des Quadrats zur andern laufen, zusammenaddirt ein und dieselbe Summe geben. Wie ist dies anzufangen? Man stelle sie wie folgt:

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Die Anzahl der Veränderungen, welche 12 Personen mit ihren Plätzen an einem Tische vornehmen können.

Es werden alle Zahlen von 1 bis 12, fortwährend eine mit der andern, multiplicirt, so wird endlich das zuletzt gefundene Produkt die gesuchte Anzahl ergeben. Nämlich:

1 ×	2
2 ×	3
6 ×	4
24 ×	5
120 ×	6
720 ×	7
5040 ×	8
40320 ×	9
362880 ×	10
3628800 ×	11
3628800	
39916800 ×	12
79833600	
479001600	

Wie lassen sich zwei gleich große Quadrate am leichtesten zu einem Quadrate bilden?

Man denke sich zwei Quadrate A. B. Taf. X. Fig. 1. 2, von gleicher Größe. Will man nun ein Quadrat daraus bilden, so theile man das Quadrat B, Fig. 1., wie dort zu sehen ist und setze die getheilten vier Stücke a b c und d an das Quadrat A, so entsteht das vereinte Quadrat.

Die Theilung eines Feldes.

Zwei Brüder hatten ein Feld zu theilen, welches genau

ein Quadrat bildete. Jeder wollte nun ein Stück Feld haben, welches so lang und breit wie das ganze Stück wäre. Lange konnten sie sich nicht einigen, bis endlich ein Mann es ihnen so theilte, wie sie es gewünscht hatten. Er theilte das Feld von einer Spitze zur querüberliegenden, wie dies Fig. 3. Taf. X. dargestellt ist.

Wie kann man auf eine Figur, die acht spitze Winkel hat, sieben Pfennige bringen und zwar durch Schieben über die Linien nach den Winkeln?

Zu dieser Belustigung legt der Künstler der Gesellschaft eine auf Kartenpappe gezeichnete sternartige Figur, Taf. X. Fig. 4 vor, deren 8 Spitzen durch die Linien a d, d g, g b, b e, e h, h c, c f, f a mit einander verbunden sind. Zugleich legt er 8 Spielmarken auf den Tisch, welche durch die darauf geschriebenen Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 nummerirt sind. Nun fordert er die Anwesenden auf, von diesen 8 Marken einzeln 7 so von dem einen Punkte dieser oder jener Spitze der Figur an der Linie, welche von der einen Spitze zur andern führt, hinzuschieben, so daß man allemal mit einer Marke an der Spitze anfängt, wo noch keine Marke liegt, und sie an der Spitze herunterschiebt, und an dem Endpunkte dieser Linie niederlegt; worauf man es mit der zweiten Marke, dann mit der dritten und so fort eben so macht, bis auf diese Weise 7 Marken auf 7 Spitzen der Figur liegen, und nur die achte Spitze für die achte Marke übrig bleibt.

So leicht dies auch scheint, so ist die Ausführung dennoch schwierig. Der Künstler setzt nämlich die erste Marke

auf die Spitze a, schiebt sie an der rechts aufsteigenden Linie nach der Spitze f hinauf und legt sie hier in f nieder. Nun setzt er die zweite Marke auf die Spitze d, schiebt sie an der senkrechten Linie von d nach a herunter und legt sie dort nieder. Dann setzt er eine dritte Marke auf die Spitze g, schiebt sie an der nach d führenden Linie hinauf und legt sie in d nieder. Die vierte Marke setzt er auf die Spitze b, und schiebt sie an der nach g führenden Linie querüber nach g, wo er sie niederlegt. Die fünfte Marke schiebt er aus dem Punkte e an der nach b führenden Linie und legt sie in b nieder. Die sechste Marke schiebt er aus der Spitze h an der nach e führenden Linie nach der Spitze e, wo er sie niederlegt, und die siebente Marke schiebt er aus dem Punkte c nach h und legt sie dort nieder.

Man muß demnach immer die folgende Marke nach dem Punkte hinschieben, von dem aus die vorhergehende war an der zu derselben gehörenden Linie nach dem Endpunkte derselben hingeschoben worden.

Tausend ohne Null zu schreiben mit Zahlen.

Man schreibe 999⁹/₉, dies macht gerade 1000, oder auch, indem man M (mille) hinschreibt.

Ferner kann man Jemand Eilftausend Eilfhundert und Eilf diktiren, so wird Mancher in der Eile 11 11 11 schreiben, es ist aber so zu schreiben: 12111, denn: 11000

1100

11

macht 12111.

Die unbegreiflich scheinende Rechnung.

Drei Mädchen gehen mit einander in die Stadt, um Aepfel zu verkaufen, das eine hat 27, das andere 29 und das dritte 33 Stück. Eine jede von ihnen giebt so viele Aepfel für einen Kreuzer als die andere, und doch hat jede, als sie zu Haus ihr gelöstes Geld zählen, gleich viel. Wie ging das zu?

Im ersten Hause gaben sie 6 Aepfel zu 1 Kreuzer, und zwar die erste 7 Häufchen, die zweite 8 Häufchen und die dritte 10 Häufchen (zu 3 Aepfel), wofür jede eine eben solche Anzahl Kreuzer löste. Die erste behielt daher noch 6, die zweite 5 und die dritte 3 Aepfel übrig. Mit diesen Resten gingen sie in ein anderes Haus, und verkauften da jeden Apfel für 1 Kreuzer, folglich löste jede noch so viele Kreuzer, als sie Aepfel hatte. Das macht nun:

bei der ersten 6 + 7 = 13,
" " zweiten 8 + 5 = 13 und
" " dritten 10 + 3 = 13,

also hatte eine so viel als die andere, nämlich jede 13 Kreuzer gelöst.

Der Zauber-Quadrant.

Man bildet einen Quadranten, wie bei einer Sonnenuhr. Darauf versichert man Jemand, man wolle ihm die Stunde angeben, welche er heute zum Schlafengehen bestimmt habe. Er mag sich eine Zahl wählen und die Zahl 12 hinzufügen, nun läßt man ihn rückwärts zählen, wobei die gewählte Stunde mit gerechnet werden muß. Wäre die

Person z. B. entschlossen, um 9 Uhr zu Bett zu gehen, so mag sie mit 7 zu zählen anfangen. Sie legt also zu der 7 die eben genannten 12, macht 19, legt sie nun 9 auf 7 und fährt rückwärts fort, also 10 auf 6, 11 auf 5 u. s. w., so trifft die Zahl 10 unfehlbar auf 9.

Künstliche Theilung eines Quadrats.

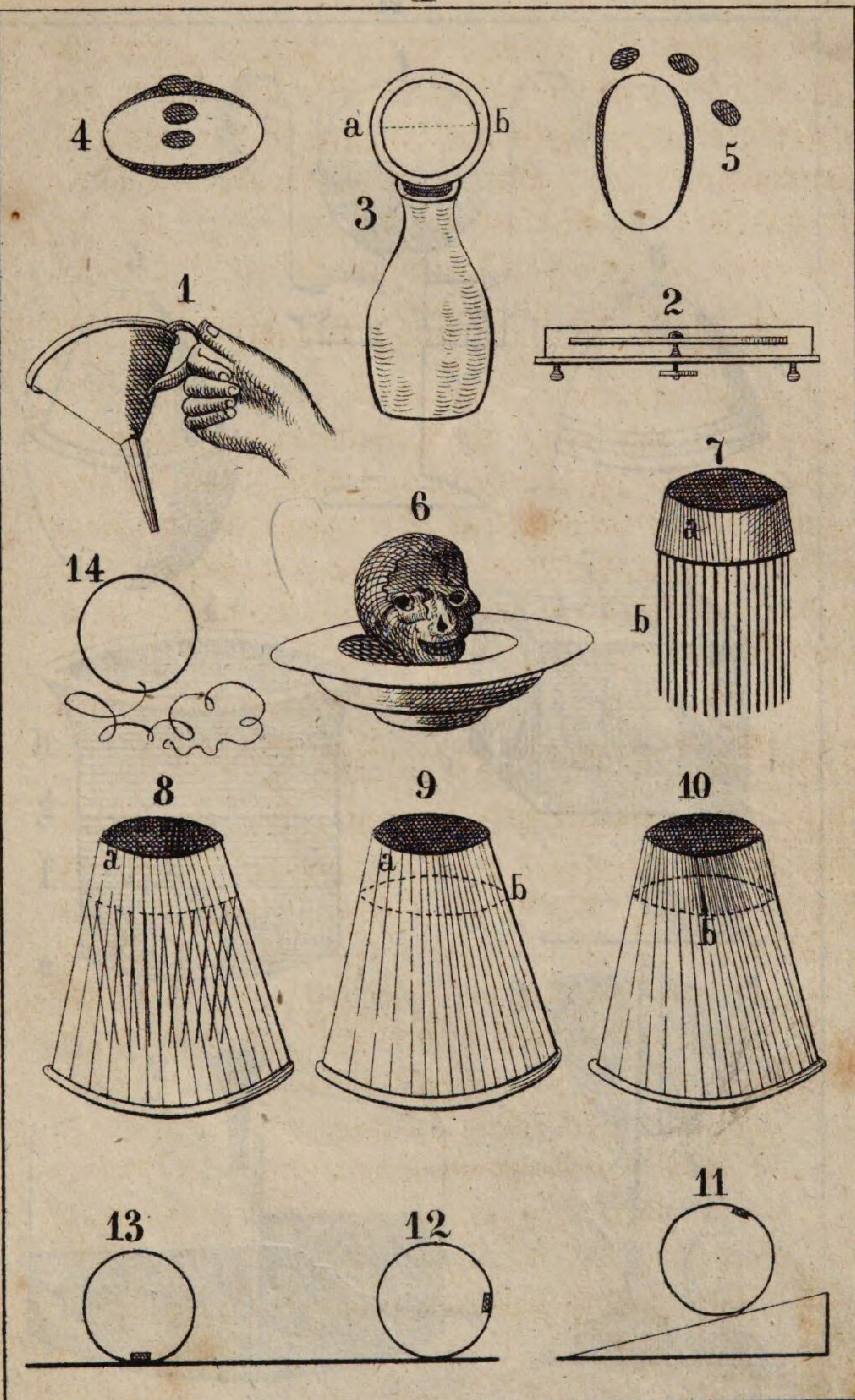
Der Künstler schneidet aus Pappe ein Quadrat, wie Taf. V. Fig. 7, und fordert die Anwesenden auf, dieses in zwei gleiche Theile zu schneiden, daß diese dann an einander gelegt ein ähnliches Viereck bilden, wie Fig. 8. Nach langem vergeblichen Bemühen nimmt er eine Scheere und zerschneidet das Quadrat wie bei Fig. 10, und fügt es zusammen, wie bei Fig 9.

Künstliche Zusammenfügung eines Quadrats.

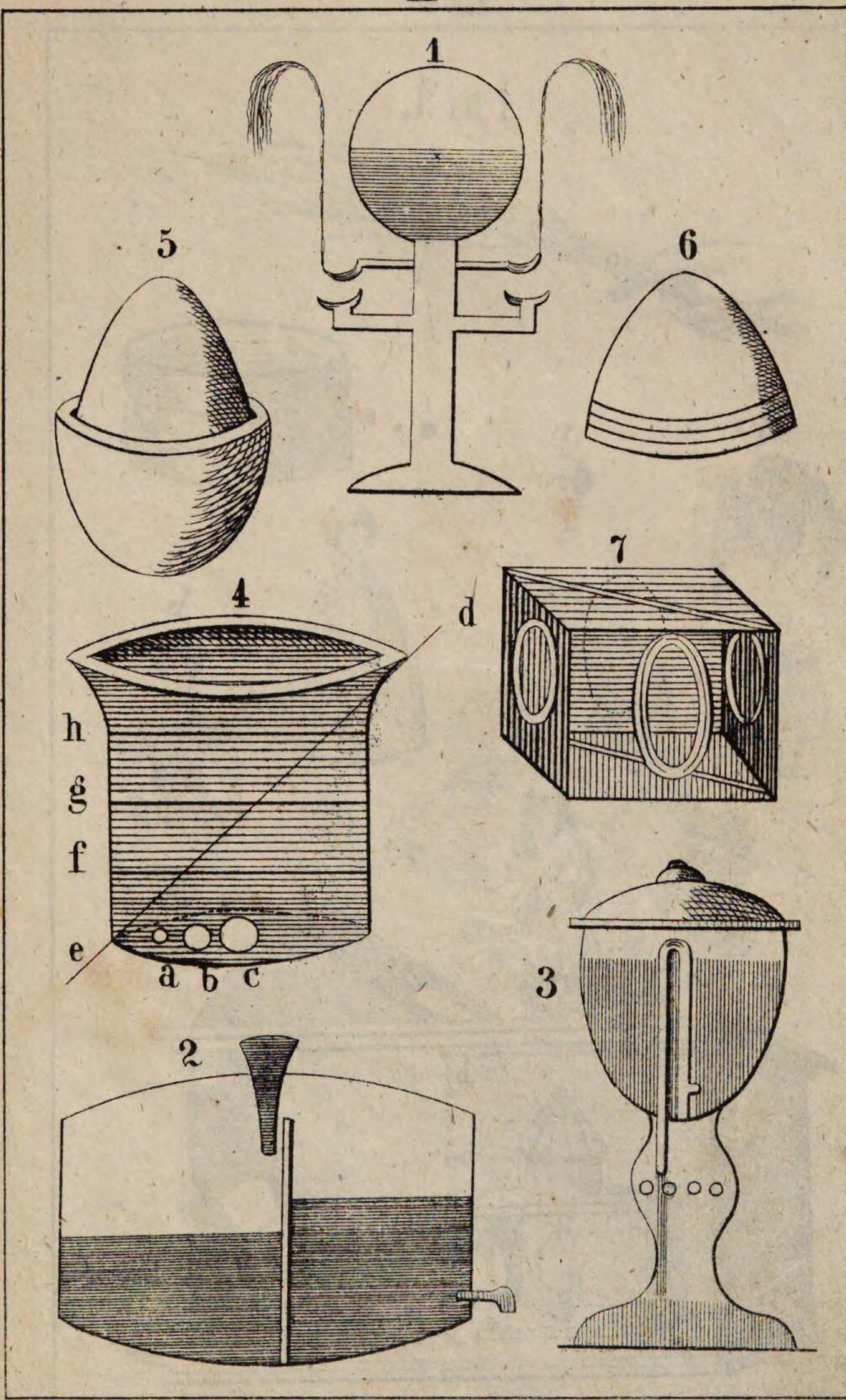
Der Künstler schneidet 20 Dreiecke, wie ein solches Taf. XII. Fig. 2 abgebildet ist, aus Pappe, und fordert die Anwesenden auf, daraus ein rechtwinkliges Viereck zu bilden, oder schlägt auch darauf hin eine Wette vor; nach vielen vergeblichen Versuchen nimmt er selber diese Dreiecke, und bildet das Quadrat, wie solches Taf. XII. Fig. 3 gezeichnet ist.

Druck von Ackermann & Wulff.

1

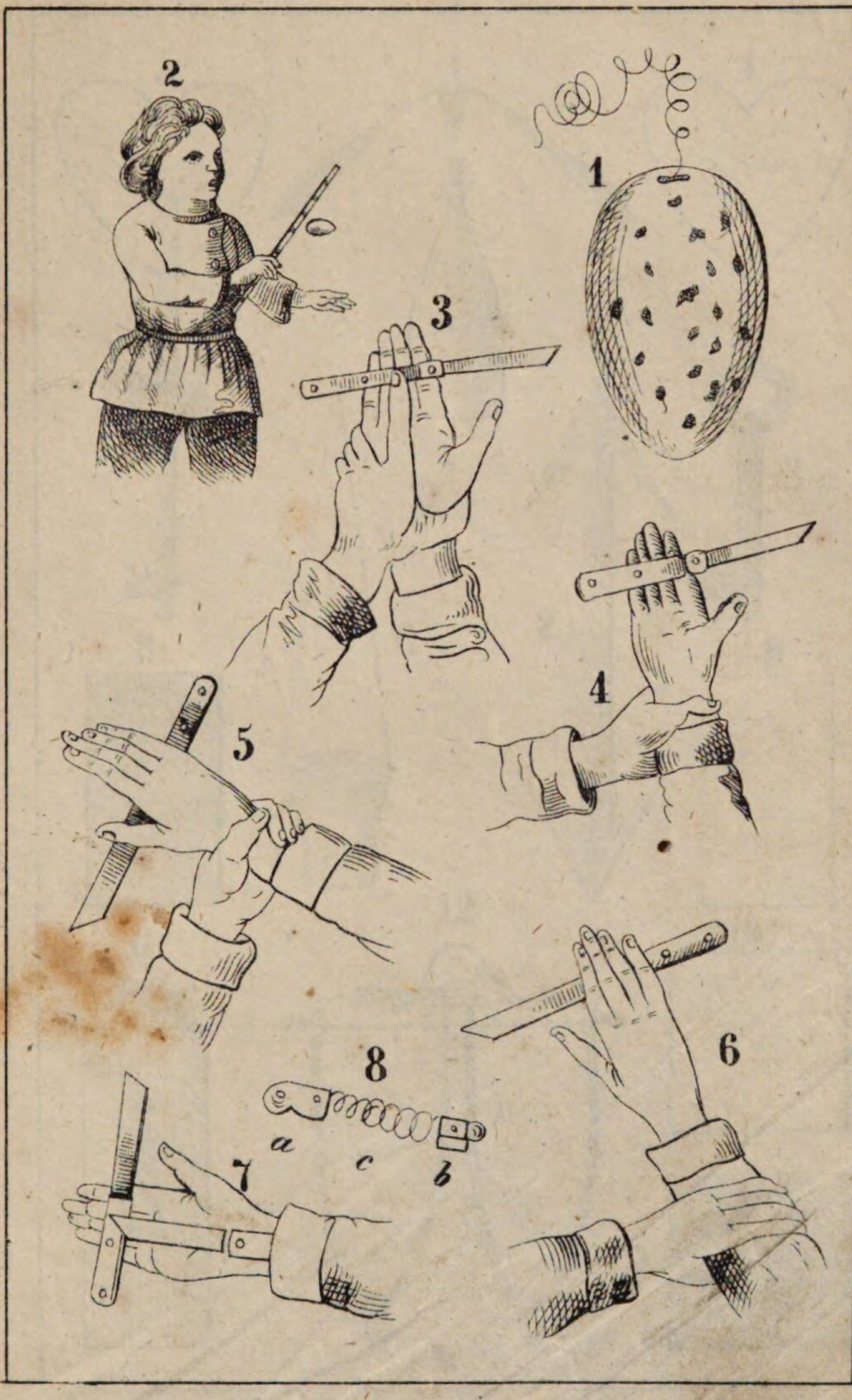


II

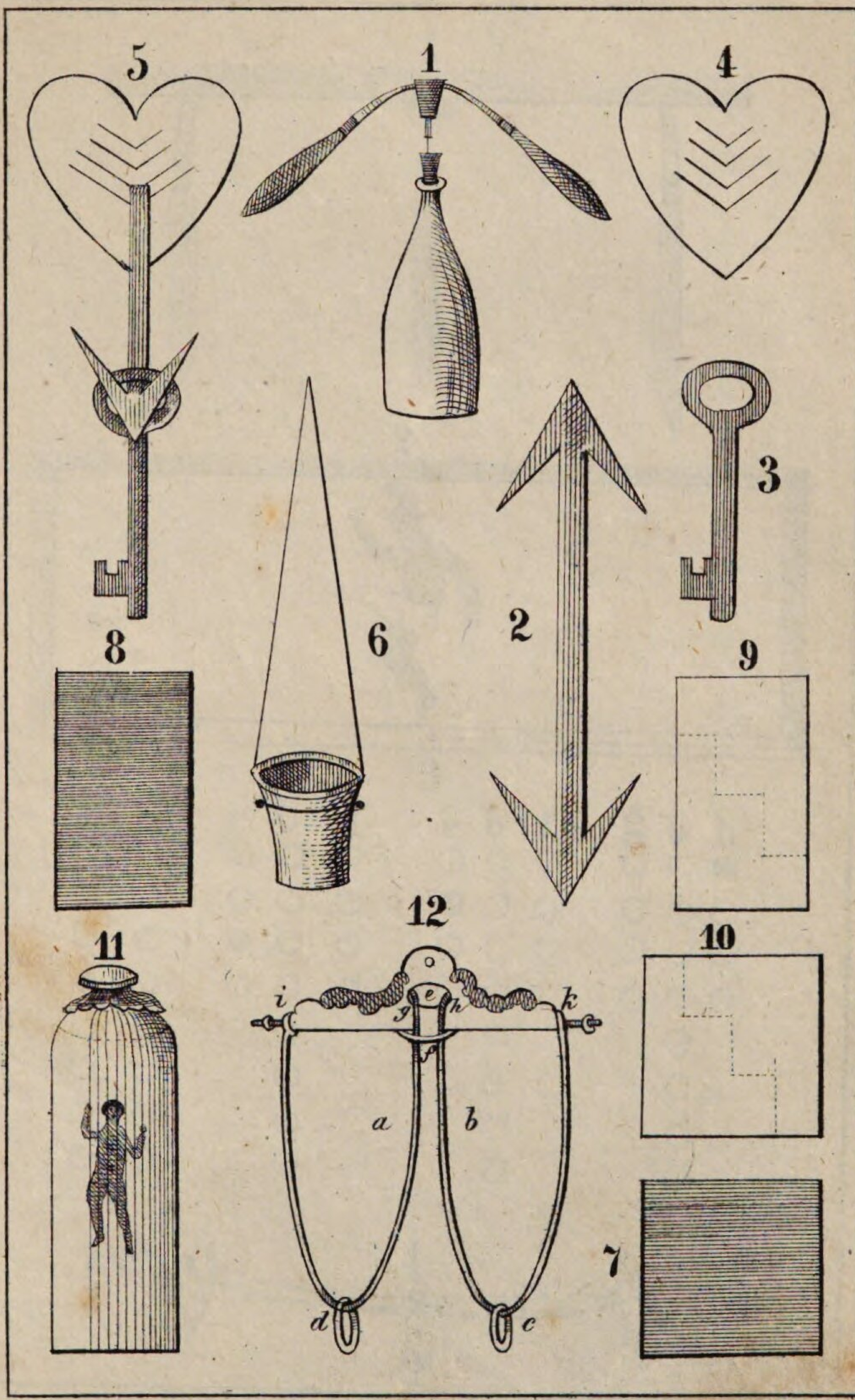


III



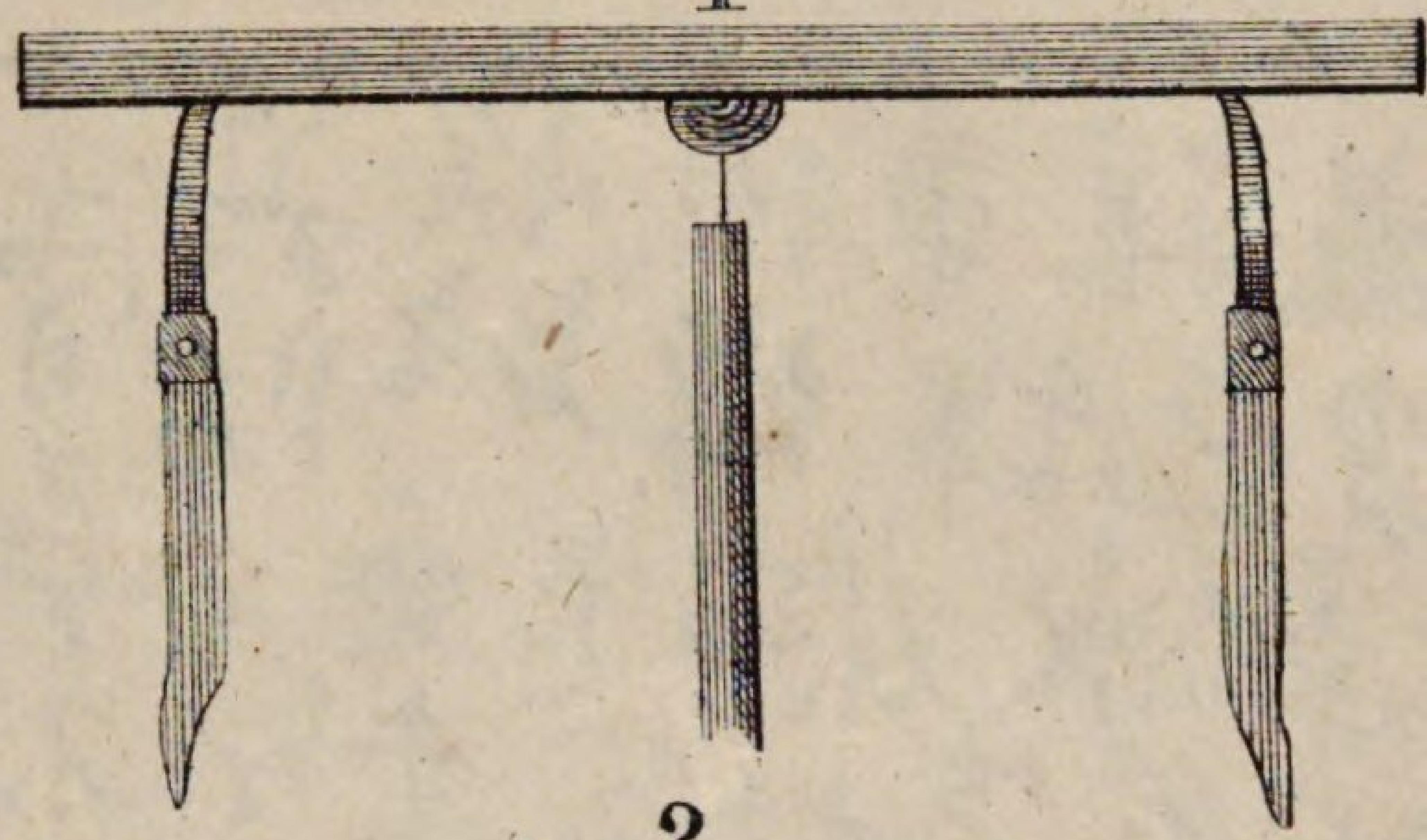

2
1
3
4
5
6
8
a
c
b
7

V
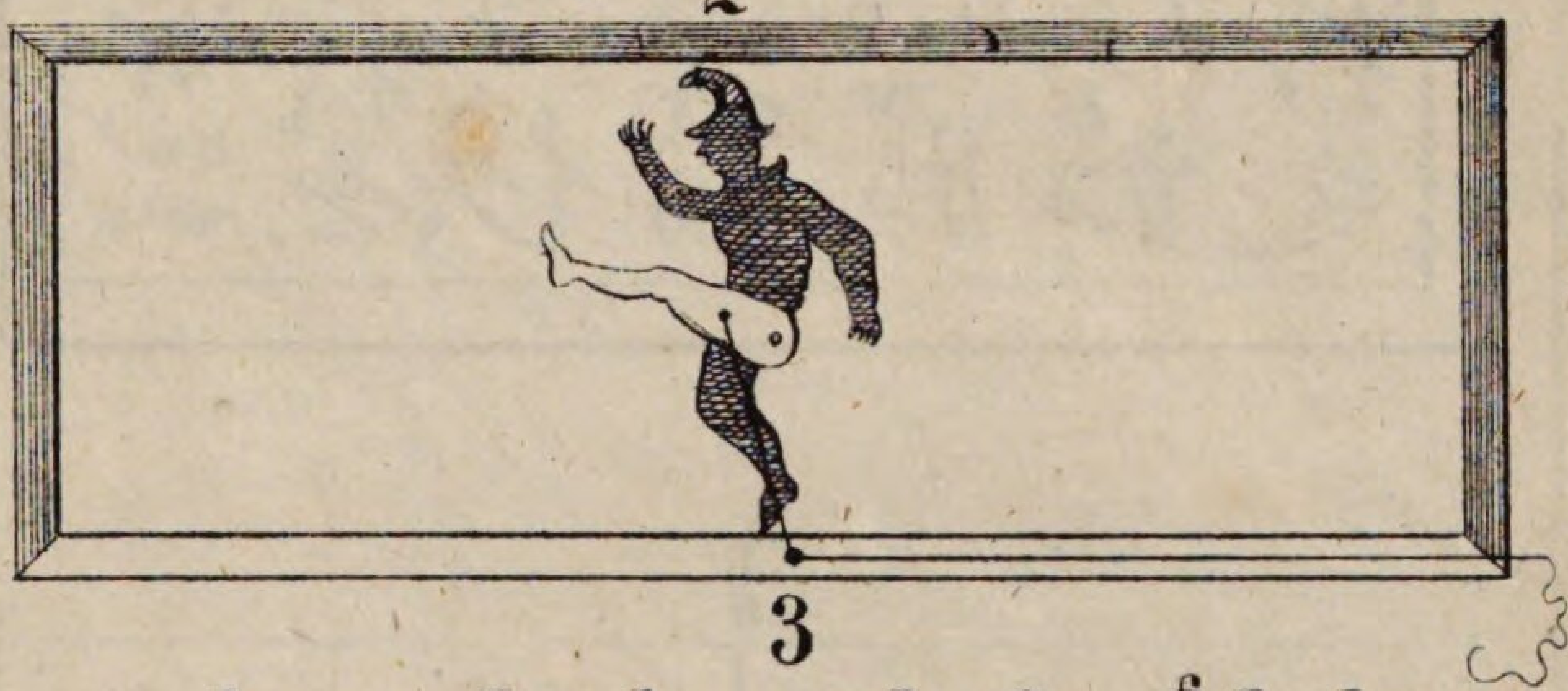


VI

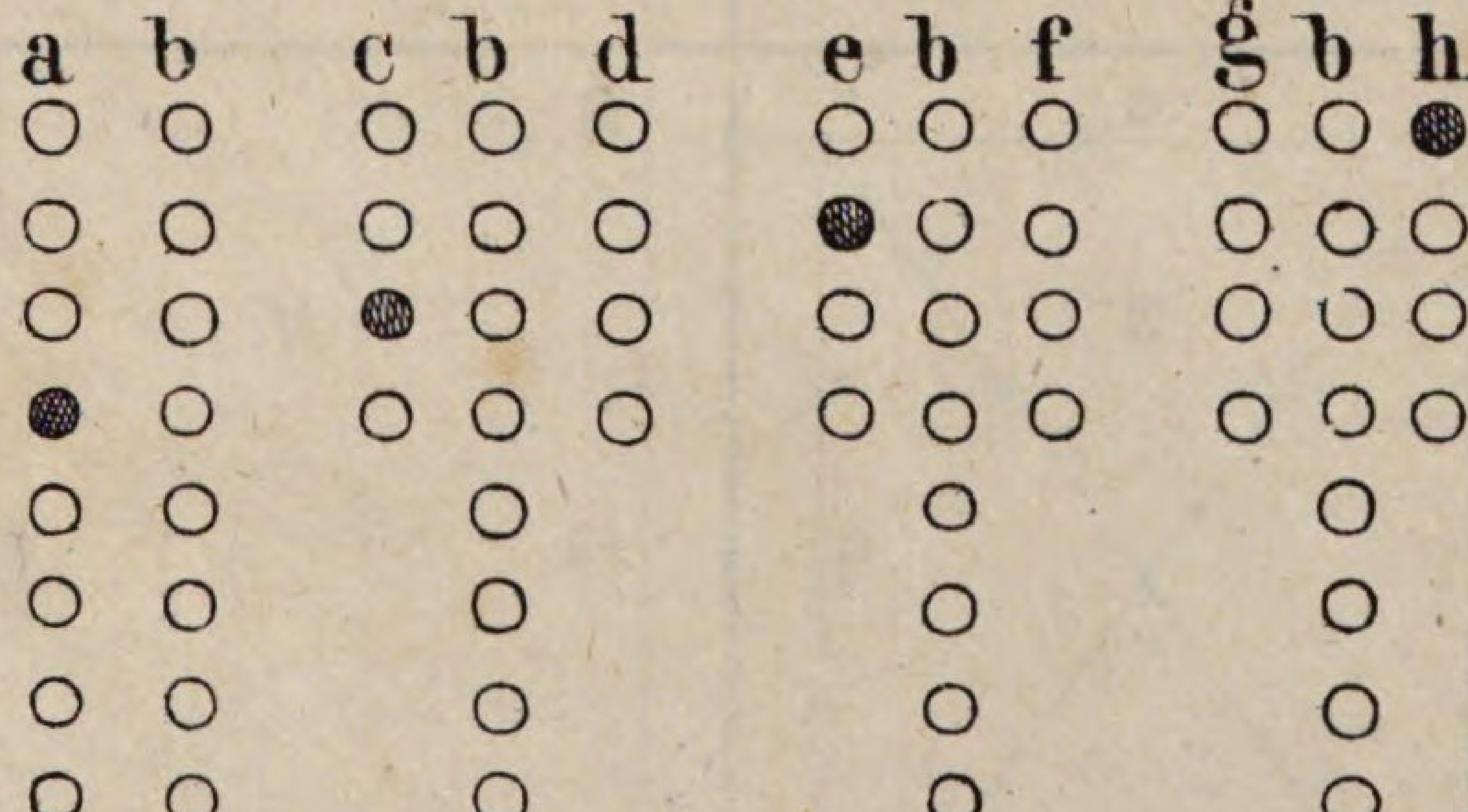
1



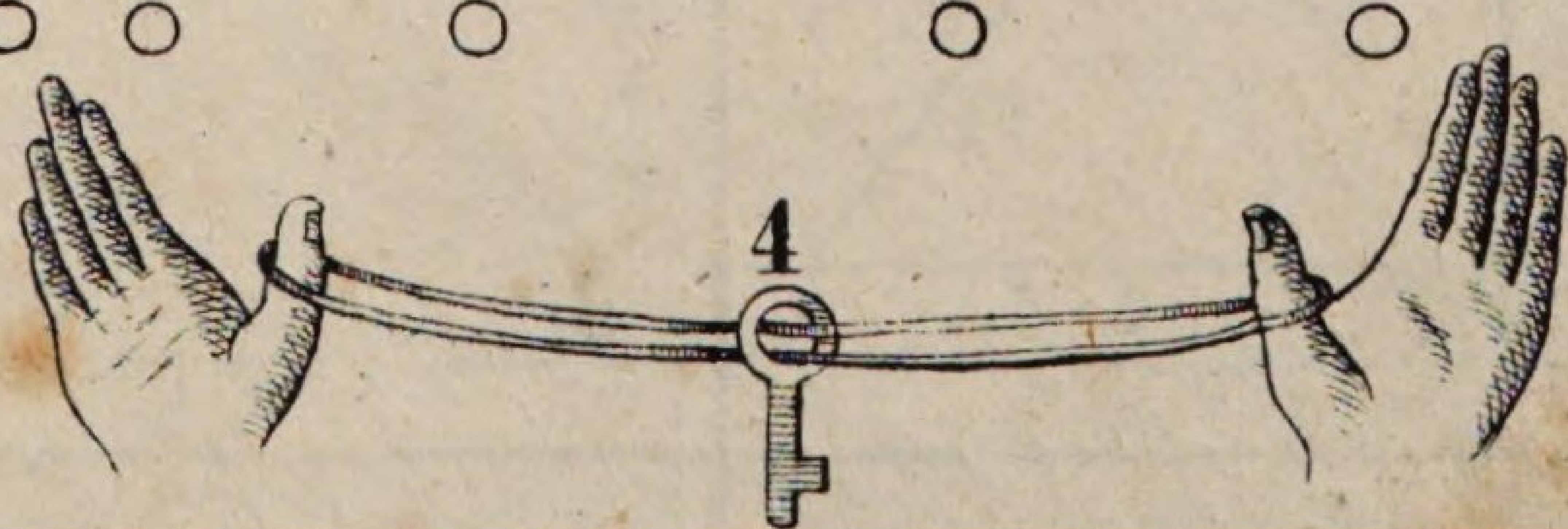
2



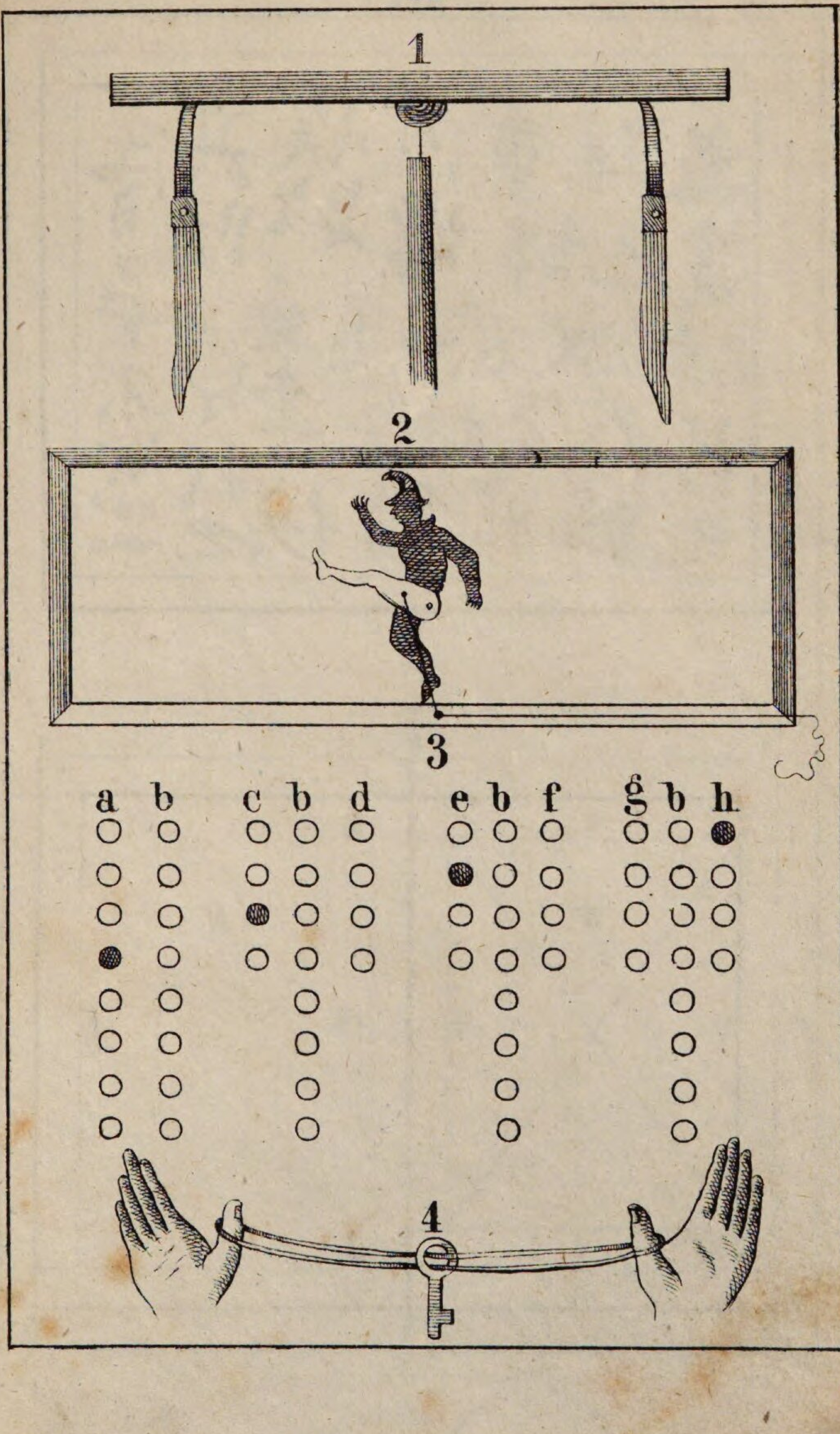
3



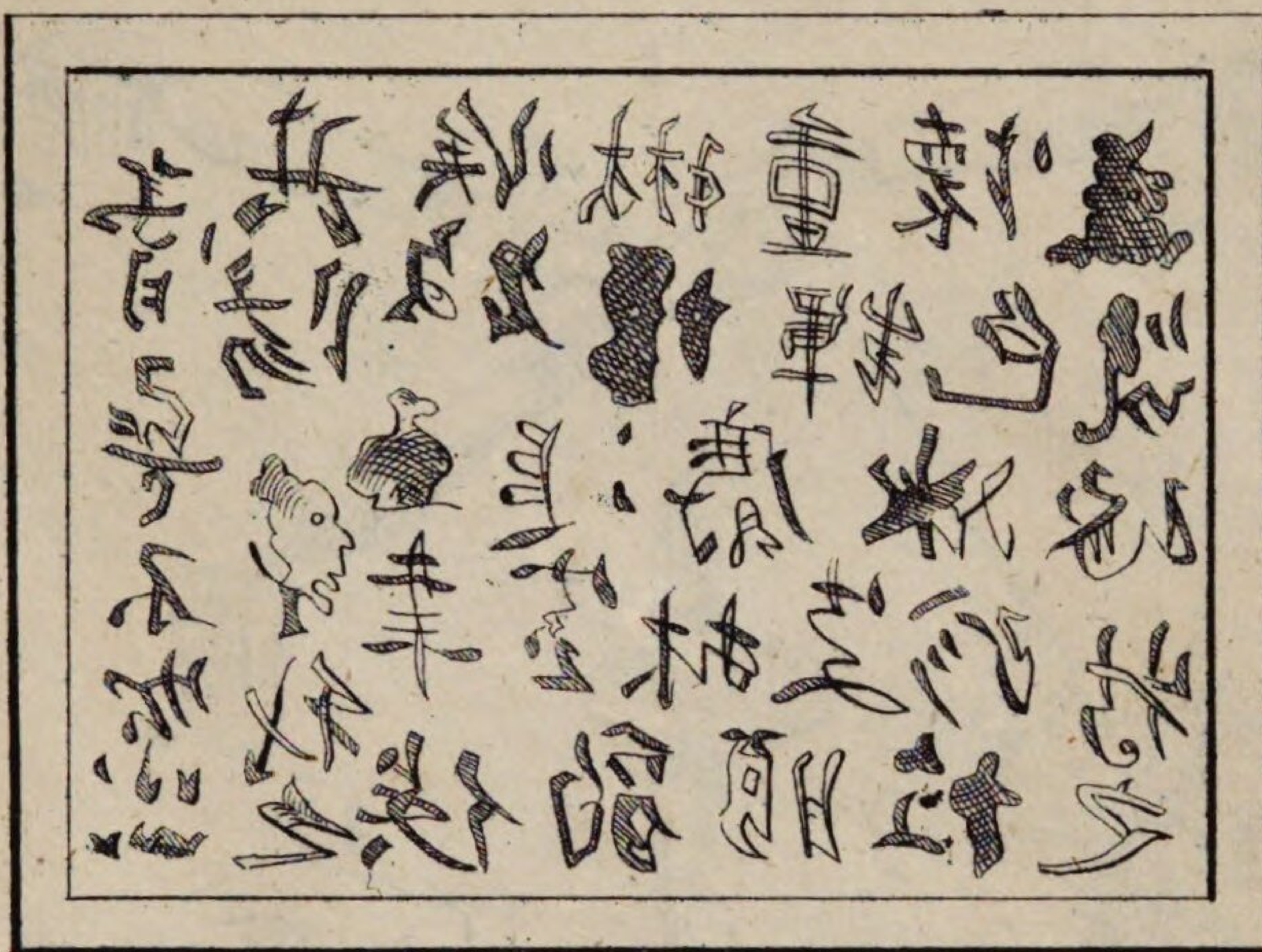
4



VI

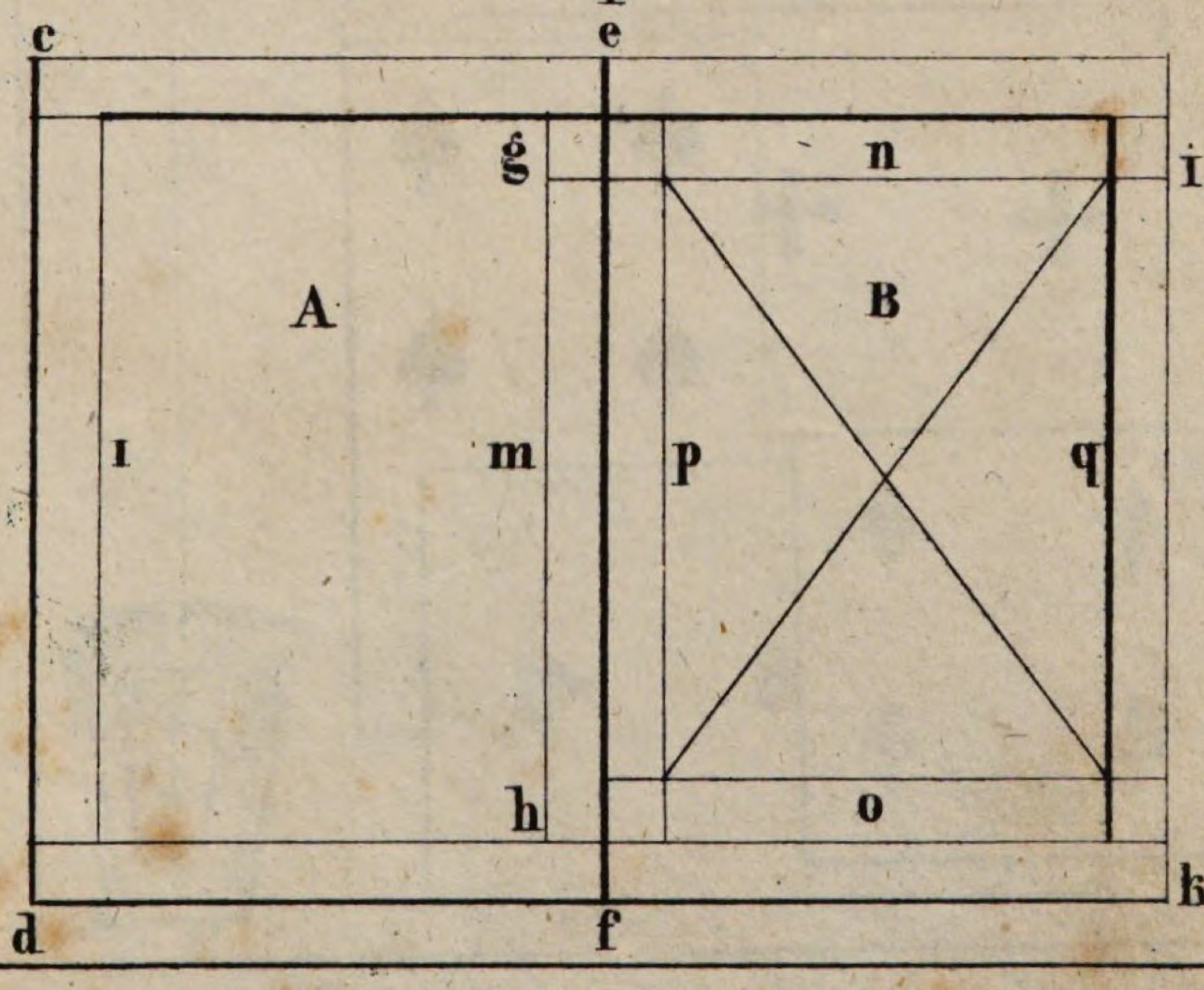


VII

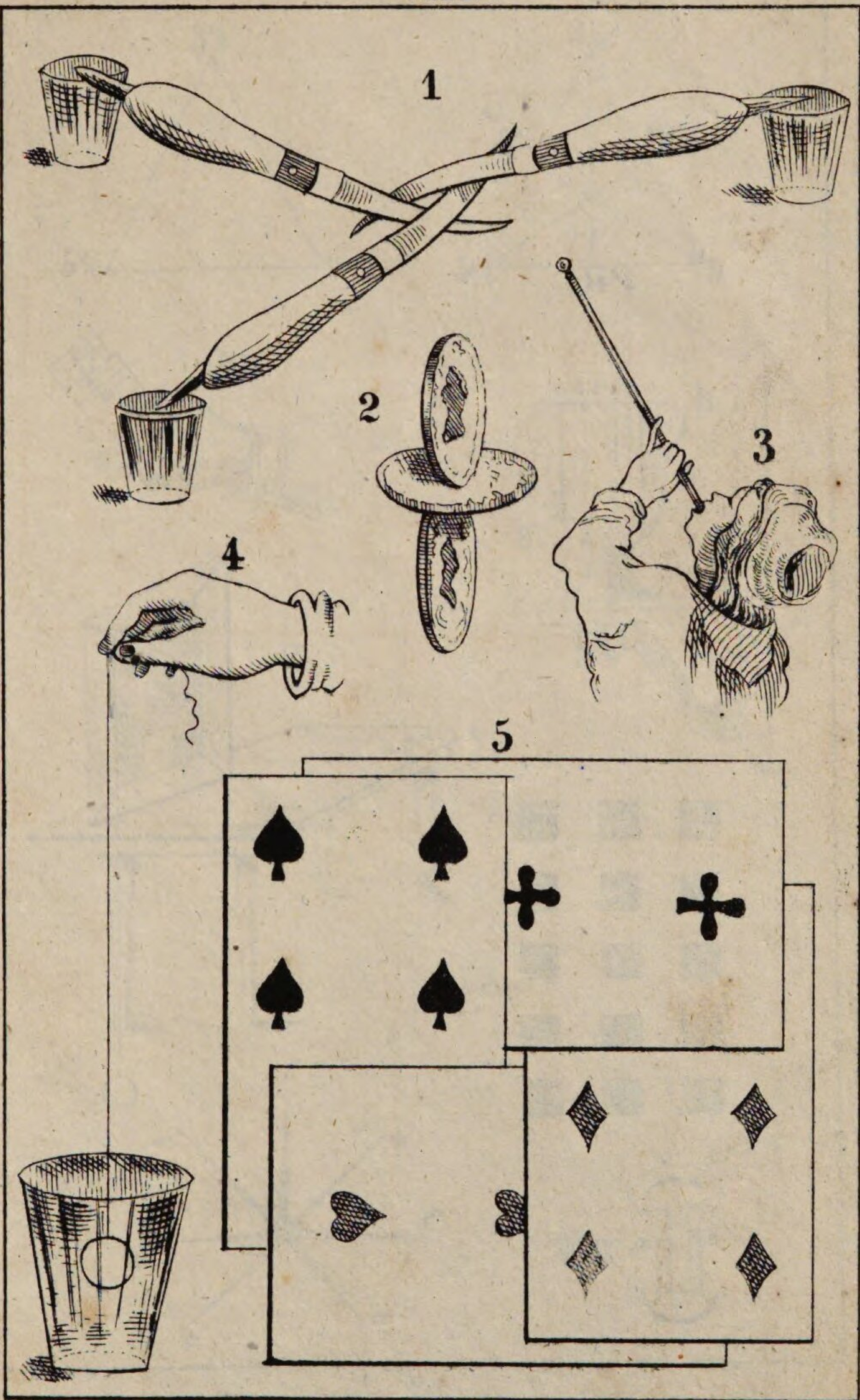


2

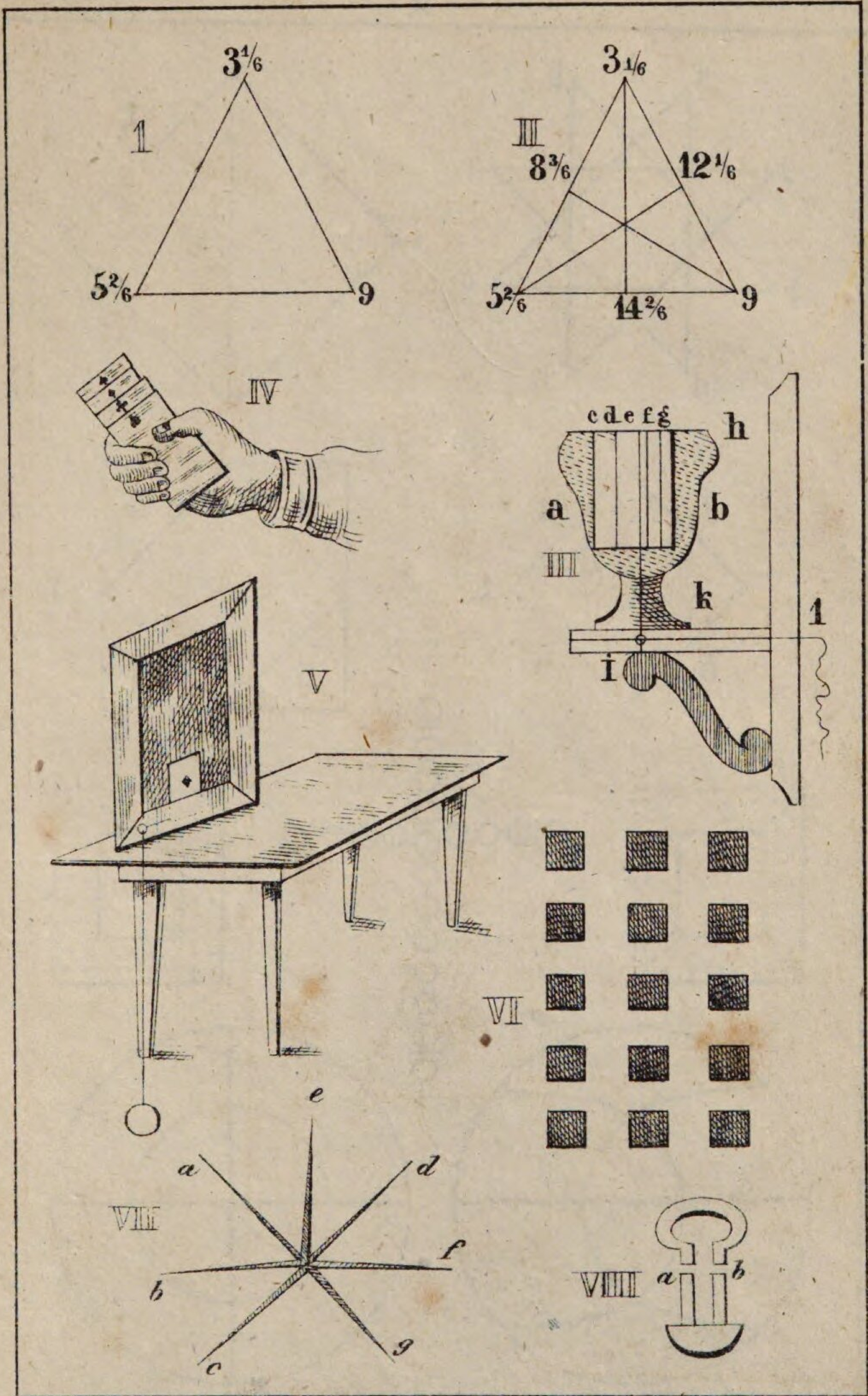
1



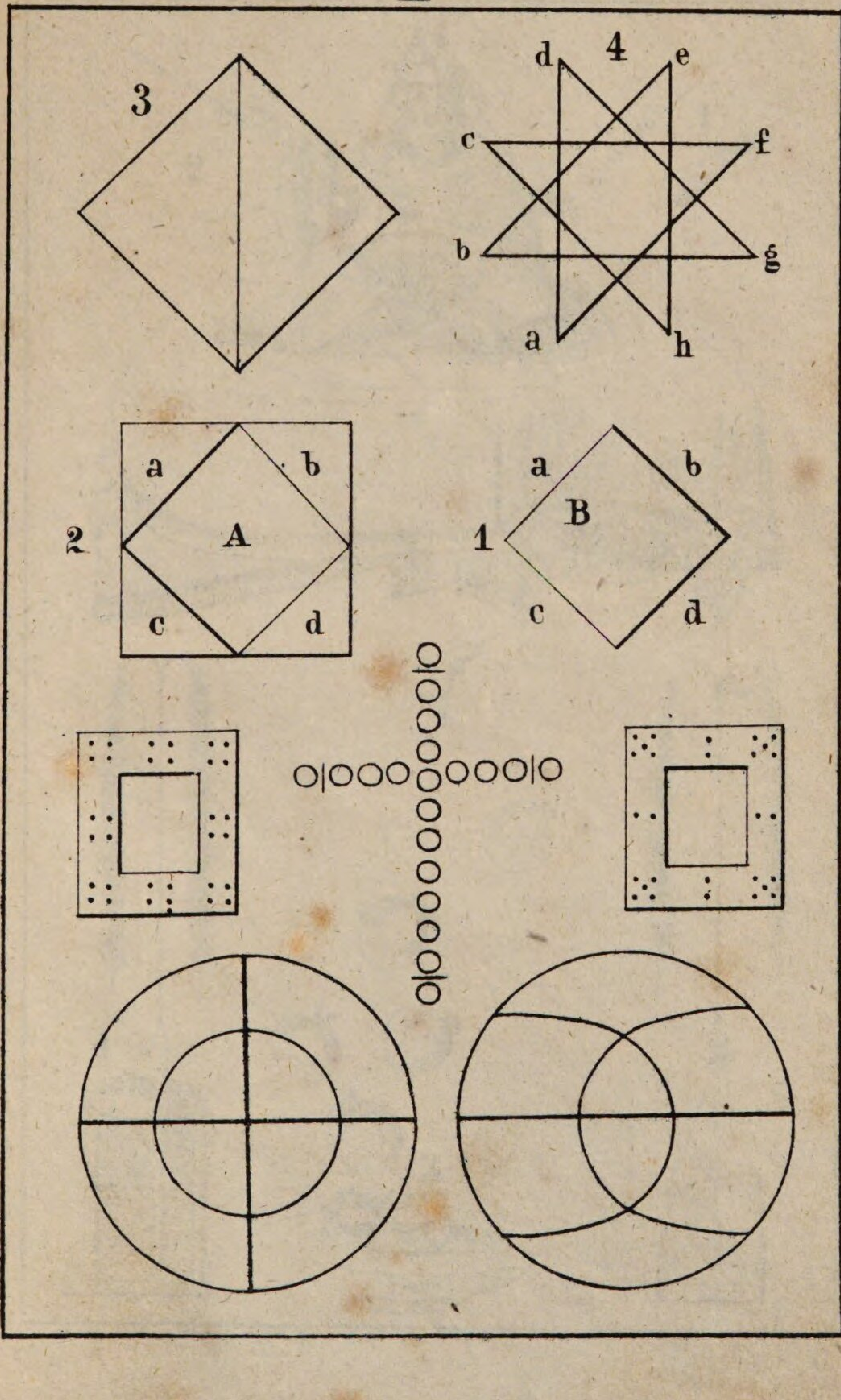
VIII



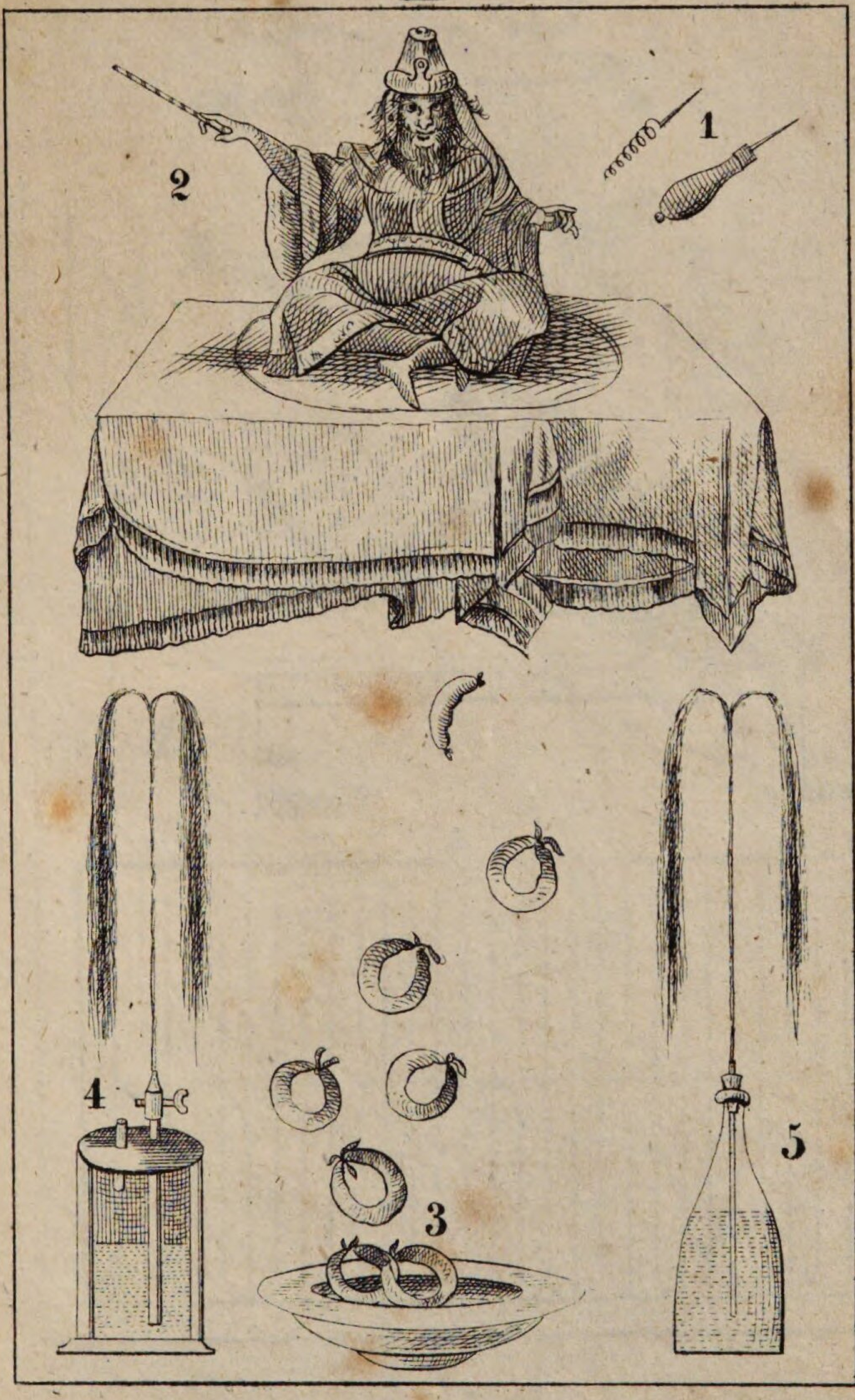
IX


I
3 1/6
5 2/6
9
II
3 1/6
8 3/6
12 1/6
5 2/6
14 2/6
9
IV
c d e f g
h
a
b
III
k
1
i
V
VI
e
a
d
VII
f
b
g
c
VIII
a
b

X



XI



XIII



STAATSBIBLIOTHEK * AUGSBURG *

Kst.

Hermanns

Deklamatorisches Album.

Die beste Sammlung

der vorzüglichsten Gedichte

ernsten und heiteren Inhalts

zum Vortrag

im Concert, Salon und Familienkreis.

Zusammengestellt und herausgegeben

von

G. Schönstein.

Preis elegant cart. 20 Sgr.

Miniatur-Ausgabe eleg. gebunden mit Goldschnitt 1 Thlr.

Eine Erscheinung wie die vorstehende, vorzugsweise für Künstler und höhere Dilettanten bestimmt, ist ein Bedürfniß, denn keines der seither in diesem Genre erschienenen Werkchen bietet eine solche ausge[illegible]te Wahl der besten

zum [illegible]eil noch nicht anderweitig gedruckten,

für gebildete Kreise sich eignenden Poesien und Vortr[illegible]rnsten und komischen Inhalts. Die hervorragendsten vaterländischen Dichter und die anerkanntesten Humoristen unserer Zeit sind in diesem Album vertreten und bilden ein Hülfsbuch für Alle, die Gesellschaften erheitern, angenehm und erhebend unterhalten wollen.

Bayerische StaatsBibliothek

Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Hermanns, ...

Der Zauberstab oder das Neueste der Taschenspielerkunst und natürlichen Magie ...

Hamburg 1859

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- Kst 1015
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11255842-6